

Yogi
Zybex
F 29
Gobliiins
Video T. Shop
Ventanas
Harlekin
Revolver

Assembler
Stak Out
Basic
T.O.S.
Novedades
Clásicos
Cargadores
Trucos

AÑO 1 NUMERO 5 1992 800XL-65/130XE-520/ST/STFM/STE

$1200

System Setting

14/10/1992 14:00:14

Key Repeat | System | User

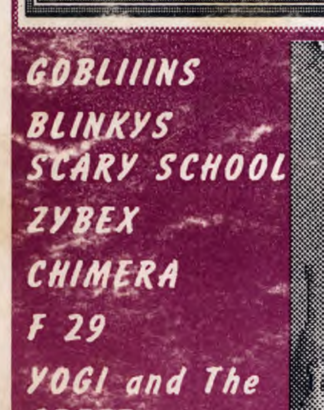
Time before rep. | Load Keyboard

NORMAL / FAST / EXP. — DOUBLE CLICK SPEED — SCREEN MODE — NORMAL / SLEEP

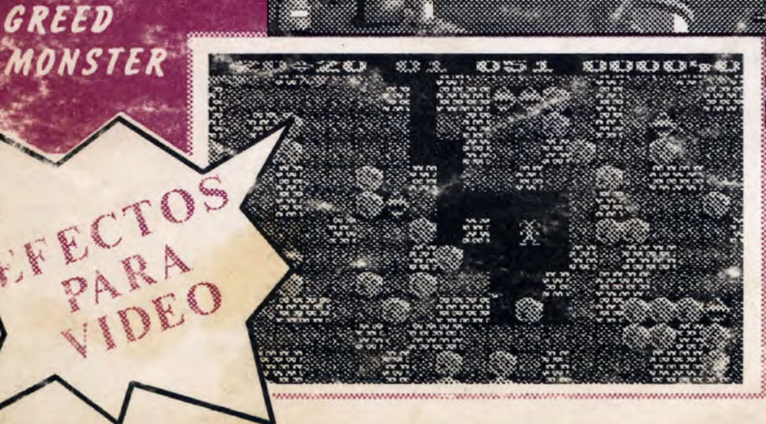
Load Font | 6x6 | 8x8 | 8x16

HARLEKIN

VENTANAS EN 8 BITS



GOBLIIINS
BLINKYS SCARY SCHOOL
ZYBEX
CHIMERA
F 29
YOGI and The GREED MONSTER



CURSOS DE BASIC TOS Y ASSEMBLER
EFECTO DISTORSION
REVOLVER
SNAPSHOT

Editor Revista STAK:

Aprovecho esta oportunidad para felicitarlos por su revista y tengo una duda:

¿Qué debo hacer para cambiar en un programa de diskette a cassette?

Espero una pronta respuesta, me despido de Uds.

Sebastián Rojas Valenzuela

La Florida, Santiago.

Respuesta:

Estimado Sebastián, la anterior es la reproducción exacta de la 'carta' que nos enviaste y tu pregunta nos parece, por decirlo de alguna manera, muy poco clara. ¿A qué programas te refieres? ¿Quieres pasar juegos de diskette a cassette? Te sugerimos que nos envíes otra carta (no es necesario que sea certificada, la menos que mandes comida, Compact Disks o chocolitos!) y nos escribas detalladamente a que apunta tu consulta. O si lo prefieres puedes acercarte a nuestra oficina (¡con los regalos adecuados, por supuesto!) para que nos expongas personalmente tu pregunta.

Sres. Revista STAK:

Primero que nada les agradezco que hayan publicado mi primera carta (número 1) y hayan esclarecido todas mis dudas.

Ahora me han surgido nuevas dudas que no dudo (¡demasiadas dudas!) que Uds. me puedan responder, aquí van:

1. ¿Qué significa que una pantalla sea PAL?
2. Es posible hacer trabajar 2 o más programas al mismo tiempo, en un lenguaje como el BASIC.
3. ¿Qué significan las siglas XL/XE/ST/STE/STFM?
4. Sería posible crear un CARGADOR para THE DOMAIN OF UNDEAD (llamado también CEMENTERIO)
5. ¿Siendo un simple conocedor de juegos, podría llegar a ser un columnista de la Revista STAK?

Bueno, les deseo mucha suerte y que sigan con el éxito que ya han obtenido, que yo creo ha sido y será beneficioso para todos.

Atte.

Eduardo Vera C.

Llay-Llay

Amigo Eduardo:

Gracias por escribirnos nuevamente y desearnos éxito y suerte en nuestra empresa. Te tenemos gran aprecio ya que fuiste nuestro primer lector, que sabiendo que la revista aparecía, nos escribió para apoyarnos y darnos ánimo. Bien, a continuación te respondemos a tus consultas.

1. A lo que te refieres con PAL es al sistema de TV utilizado en la mayor parte de los países europeos (Alemania, Holanda, Polonia, etc.). Este sistema tiene mas líneas scan por cuadro (312) en comparación con el nuestro NTSC que tiene 262. Es por ello que algunos juegos producidos en europa, no aparecen en su totalidad en nuestros televisores, perdiéndose algunas líneas en la parte superior e inferior.

2. En BASIC, ¡NO! En lenguaje de máquina y BASIC, sí. Esto dependerá exclusivamente de lo que quieras hacer con los dos programas.

3. El significado de las siglas es el siguiente:

ST Sixteen-Thirty two (refiriéndose a computadores de 16 y 32 bits.)

STE Sixteen-Thirty two-Extended (16 y 32 bits, extendido)

STFM Sixteen-Thirty two-Floppy-Monitor (16 y 32 bits con monitor y diskotera. Es decir, se puede utilizar cualquier televisor como monitor).

De las siglas XL y XE, lamentablemente no encontramos su significado exacto por lo que esperamos que algún lector nos escriba si lo sabe.

4. Investigaremos si es posible hacer un cargador para este dificilísimo juego.

5. Cualquier persona puede ser COLABORADOR de nuestra revista enviándonos algún programa o trabajo realizado por él. Para ser COLUMNISTA es necesario que las colaboraciones sean constantes, es decir que en la mayoría de los números aparezca algún artículo suyo. Si alguien quiere enviar algun artículo referente a algún juego o tema determinado, sólo le pedimos que lo envíe escrito a máquina (si no tiene impresora) y si es posible una copia magnética (diskette o cassette) si lo escribe con un procesador de texto.

Señores Editorial STAK:

De mi consideración:

Hoy, con fecha 15 de Octubre, ha llegado a mis manos el No. 1 de la revista STAK, la que me ha parecido de mucho interés, por lo que, siendo el ejemplar correspondiente al mes de mayo, pedí al suplementero los números de Junio a Octubre, expresándome éste que no había llegado más que el de Mayo. Igual suerte tuve con los restantes quioscos de revistas de esta ciudad.

En atención a ello, les agradeceré me informen sobre la existencia de todos los números que hayan aparecido hasta esta fecha, y la posibilidad de obtenerlos a través de una suscripción anual a contar desde el No.1, la que debería consistir en el despacho de los ejemplares por correo certificado a mi dirección postal.

Saluda Atte. a Uds.

Arnaldo Rossel Moreno

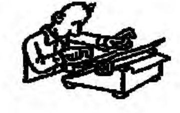
Los Angeles

Estimado Arnaldo:

Por el momento sólo estamos distribuyendo la revista STAK, a traves de kioscos, en la ciudad de Santiago; para provincias, ofrecemos la posibilidad de suscribirse. Todavía es posible hacerlo desde el número uno (¡que está prácticamente agotado!) y le envíamos a su casilla postal toda la información necesaria para hacerlo.

Aprovecho la oportunidad para invitarlo a que divulgue la existencia de la revista entre sus amigos o conocidos que posean computadores ATARI, para de esta manera poder llegar a más público. Desde nuestros cuarteles generales se lo agradecemos de todo corazón.

CARTAS al Editor



EDITOR
Rodrigo Gómez J.
DIRECTOR y
REPRESENTANTE LEGAL
Héctor Ayet C.
ARTES GRAFICAS
Orlando Espinoza L.
PRODUCCION
EDITORIAL STAK
IMPRESION LASER
M.C.D. Computación
DISEÑO PORTADA
Revista STAK
COLUMNISTAS
Orlando Espinoza L.
Héctor Ayet C.
Rodrigo Gómez J.
Max Veuthey
Manuel Tapia V.
COLABORADORES
Rodrigo Cabrera
Néstor Mercado
STE Man y AROD 8
Máximo Fuentes
NO COLABORARON
Por esta vez no hay
nombres. La próxima sí.

Revista de circulación mensual Nacional. Destinada a los usuarios de computadores ATARI como material educativo y didáctico.

Esta es una publicación independiente, que no tiene ninguna relación con los fabricantes o representantes de computadores ATARI.

Revista STAK es una publicación de **EDITORIAL STAK**.

Domicilio: Monjitas 843 Of.901 Galería Consistorial, Edificio B Santiago Centro.

Para la realización de esta revista se utilizaron íntegramente equipos ATARI ST y 8 bits.

Toda la correspondencia a la **Revista STAK**, debe remitirse a la **casilla 51552, Correo Central, Santiago, Chile.**

Imprenta: Impresora Ñuble
Cóndor 1076

AÑO I NUMERO 5



LA REVISTA ATARI

UTILITARIOS ATARI XL/XE

4 VIDEO TITLE SHOP, por Manuel Tapia
Presentaciones para sus películas caseras.
8 VENTANAS, por Billie Yesterday
Creación de menús para sus programas.
21 DISTORSION, por New Age
Efectos para presentaciones.

JUEGOS ATARI XL/XE

3 YOGI and the GREED MONSTER, por el Staff
La novedad del mes.
15 ZYBEX, por Bill Yesterday y Néstor Mercado
Un cargador para vidas infinitas.
20 BLINKY, por Bill Yesterday y Néstor Mercado
Cargador para vidas infinitas.
24 CHIMERA, por Rodrigo Cabrera
Análisis y Mapa completo del juego.

ATARI ST

27 HARLEKIN, por Rodrigo Gómez
Programa Accesorio Múltiple.
30 GOBLIIINS, por Max Veuthey
Juego de Ingenio y Humor.
34 ARCADES, por Lord Spine
La sensación de matar.
36 REVOLVER, por Rodrigo Gómez
Multiproceso?.
37 F-29, por Orlando Espinoza
Lo mejor en simulación aérea.

Luis Pedro Baeza Quevedo
Ingeniero de Ejecución Informático
'Iniversidad Tecnológica Metropolitana

SECCIONES

2 EDITORIAL
3 NOVEDADES 8 BITS
12 CLASICOS 8 BITS
13 CURSO DE BASIC ATARI
16 CURSO DE ASSEMBLER
23 TRUCOS DE JUEGOS XL/XE
38 TRUCOS DE JUEGOS ST
39 CURSO DE T.O.S.

STAK

Editorial

"Hace algunos años, cuando tuve mi primer computador ATARI, un 800 XL, tuve la idea de aprender a programar. Para ello, nada mejor que un buen proyecto, que me permitiera explorar el para mí, nuevo mundo de las instrucciones del lenguaje Basic (en ese tiempo no existía la revista STAK). Por ello decidí hacer un programa de calendarios, que me mostrará en pantalla, luego de ingresada la fecha correspondiente, el diagrama del mes en cuestión. Cuando tuve la primera parte lista, (luego de estudiar los cálculos para años bisiestos, fórmulas para calcular los días entre dos fechas dadas, etc), pensé indicar los días festivos correspondientes al mes y me encontré con algunos problemas, como por ejemplo, cuando cae la celebración de semana santa, ya que no es igual para cada año. Por ello me dedique a investigar, incluso conversando con algunos sacerdotes y finalmente llegué a la conclusión de que estaba directamente relacionada con los ciclos lunares. ¡Más investigación!, ¡más trabajo! y finalmente ahí estaban los días festivos, los ciclos lunares e incluso el bio.ritmo personal con sus tres sinusoidales. A esa altura yo estaba realmente orgulloso de mi programa y para terminar le agregue opciones de impresión para usarlo con mi AT1029 y un sistema de agenda, para agregar notas y recordatorios en la fecha que yo deseara. Seis meses de arduo trabajo donde había aprendido mucho haciéndolo y por fin estaba terminado."

"Y llegó el día que cometí el fatal error. Ingenuamente pensé que un programa tan útil podría ser de interés para muchas personas y quizás podría ganar un poco de dinero si lo distribuyera en una forma adecuada. Después de todo había sido un largo y arduo trabajo."

"Partí entonces decidido a un distribuidor de software ATARI, al que ya conocía, y le conté de mi programa; de cuanto me había demorado en hacerlo, de todas las opciones que tenía y de mi intención de poder distribuirlo en forma comercial."

"Y él, mirándome en forma complaciente me contesta: "Traigamelo y se lo cambio por cualquier otro programa." Dí media vuelta y volví a mi casa, pensando que jamás volvería a programar nada en ningún computador."

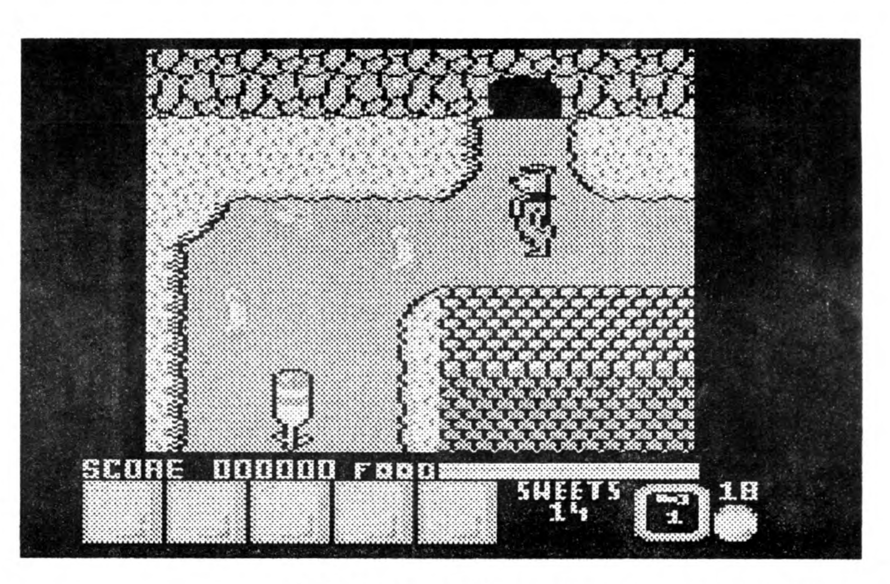
"Hoy poseo un ATARI ST, y no me interesa para nada programar. ¿Para que? Hay suficientes programas para hacer de todo y pienso que no vale la pena gastar tanto tiempo en algo que probablemente otra persona hará y yo podré conseguir cambiando. El computador lo uso con juegos, programas de dibujo y algunos utilitarios que me permiten resolver asuntos personales. El programa de calendarios para el ATARI 800XL nunca lo pasé a nadie y está en algún lugar de mi casa como mudo testimonio de mi experiencia de programador."

Esta historia es real y me la contó un lector de la revista. He querido relatarla para ustedes por la pena que me causó escucharla. Dejo a los programadores y usuarios para que saquen sus propias conclusiones de esta historia.

Espero que disfruten el número de este mes ya que viene muy variado e intersante.

EDITOR REVISTA STAK

Yogi and the Greed Monster



¡Nuevamente llega YOGI a la pantalla de nuestros computadores, con una peligrosa misión que cumplir!

DON GATO llega apresuradamente al cuartel general de los BUSCADORES DE TESOROS DE **YOGI** con la noticia de que: «Todos los juguetes del mundo han sido robados por el GRAN MONSTRUO DE LA CODICIA»

Nuestros héroes, tan despiertos como siempre, hacen un plan para recuperar los juguetes, pero caen en una trampa preparada por el **maloso** y son tomados prisioneros. El único que se salva de ser atrapado es **YOGI** (¡por algo es el **oso más listo** que la mayoría de los osos!) y por tanto su misión consistirá en rescatar a sus amigos y de paso tratar de recuperar la mayor cantidad posible de juguetes.

Tras ingresar a la fortaleza oculta del malvado MONSTRUO, debe recorrerla evitando los peligros que allí le esperan: guardias despistados e ingeniosos mecanismos de defensa.

Por supuesto que no todo puede ser tan malo y en su viaje encuentra también: **canastas de comida** (la debilidad de **YOGI**), que le permiten recuperar la energía perdida y **frascos de miel**, que le ayudan a avanzar más rápido.

Los juguetes que debe recuperar se distinguen fácilmente y son: **casas de muñecas**, **carritos** y cosas como esas con las que juegan los chiquillos.

Además, no debe olvidar tomar las **llaves** (son seis en total) que va encontrando tiradas en el suelo, claro que sólo puede llevar una por vez. Para cambiar la que lleva por otra, simplemente necesita hacer contacto con ella. Todos sus amigos están encerrados, por lo que **obligatoriamente** tiene que recordar donde las va dejando a fin de ir abriendo las distintas puertas y rescatar a sus compañeros. (SUGERENCIA: es conveniente ir dibujando un mapa para no perderse.)

La gráfica es aceptable para un juego de esta naturaleza (aventuras y habilidad), claro que los colores de los guardias y objetos se confunden un poco con el fondo. El personaje de **YOGI** está bastante bien logrado y nadie podría pasarse de listo y decir que se trata del OSO FUMAROLA, por ejemplo.

El sonido es poco por no decir escaso. Esto último es algo que muchos juegos tienen en común y se le debe echar toda la culpa a los programadores, porque no es posible que desaprovechen la excelente capacidad sonora que tienen los ATARI. Como muestra recuerden a los famosos DRACONUS y ZYBEX, por nombrar sólo un par.

En suma, **YOGI AND THE GREED MONSTER** es un juego entretenido que hará pasar muchas horas de entretención a los fanáticos de los videojuegos, ya que contiene la dosis de adicción necesaria para ello.



Por MANUEL TAPIA

En este número de la Revista Stak comentaremos un programa que le permitirá dar a sus películas caseras un "toque" más profesional. Me refiero a el Video Tittle Shop. Con el podrá diseñar pantallas de presentación, las cuales podrá utilizar en bautizos, casamientos, cumpleaños, partidos amistosos (no tanto), paseos, etc., y sorprender a sus amigos con algo extraordinario.

Bueno, como se darán cuenta, nunca falta el motivo para hacer una fiesta, en la que alguien tiene una cámara de video y graba para la posteridad esos inolvidables momentos, que muchas veces al verlos por segunda vez, producen diversos sentimientos como felicidad, emoción, risa, enojo, etc.

Bién, después de este preámbulo, entraremos a explicar como se usan todas sus opciones.

CARGA DEL PROGRAMA

Colocar el diskette con el programa en la disketera y encender el computador con OPTION. Aparece la pantalla de presentación con un paisaje marino, y en la parte superior todos los comandos que se han usado para diseñar esa pantalla.

COMANDOS

Todos los comandos se acceden con CONTROL más una tecla y estos son los siguientes:

CONTROL-L

Este comando permite cargar diversos tipos de archivos:

Canvas (dibujo)

Black canvas

Sequence (secuencia previamente grabada)

Black sequence (para empezar a diseñar una secuencia)

CONTROL-A

Permite escoger diversos efectos para utilizar en sus páginas (Page). Estos son:

- Timed
- Scroll
- Cycle
- Wipe
- Fizzle
- Paint by brush
- Paint by letter
- Fade
- Manual

CONTROL-H

Permite cambiar los colores (cuatro) con los que trabaja este programa, además de alterar la luminosidad de ellos.

CONTROL-P

Da la posibilidad de copiar nuevamente el dibujo en que está trabajando, con la alternativa de colocar otro texto en él.

CONTROL-F

Se pueden cargar dos diferentes fonts (tipos de letras) y escoger entre siete tamaños.

CONTROL-E

Editor de Texto: Aquí puede escribir el mensaje que desee.

CONTROL-D

Borrar páginas ("Deletearlas").

CONTROL-R

Para copiar cualquiera de las páginas.

CONTROL-G

Goto page, para ir a determinada página.

CONTROL-J

Para justificar el texto (ya sea izquierda, derecha o centro).

CONSEJOS PRACTICOS

Presionar ESC para acceder a cualquier comando. Usar los cursores arriba o abajo (con CONTROL) y RETURN para elegir cualesquiera de ellos.

Para el efecto FIZZLE, (esfumato) es necesario duplicar la página que está diseñando,(solamente el dibujo) y escribir el texto en la página siguiente con el mismo dibujo de fondo.

Dejar siempre una página de un solo color al inicio de la secuencia y poner efecto TIMED con 5 seg. **Esto es para poder sincronizar la partida de la secuencia con el VCR (Video cassette recorder).**

Presionar SELECT para ver los efectos de la página que ha diseñado y START para ver el efecto completo de la secuencia.

Formatear un diskette de trabajo y trasladar a éste las canvas y fonts a usar. Con este método es mas fácil trabajar.

Al empezar a trabajar en BLACK SEQUENCE queda un caracter que debe ser borrado.

Use las teclas + y - para avanzar o retroceder por páginas.

Pero el consejo más útil es que Ud. grabe por parte sus efectos en el diskette de trabajo ya que el programa se traba continuamente.

EMPEZAMOS

En este momento, conociendo todos los comandos entraremos a explicar en forma práctica como se usa el programa y nada mejor que diseñar pantallas para un matrimonio.

Comenzaré con el matrimonio Civil.

Teniendo el programa cargado, presionar ESC. Aparecen los comandos: presionar CONTROL-L y usar la opción BLACK SEQUENCE, page 1. Dejar ésta de un solo color con CONTROL-H. Opté por el color 4-PINK luminosidad:3.

CONTROL-A: Efecto TIMED, con 5 seg.

CONTROL-E para poder borrar caracteres que aparecen en la página; usando CONTROL-cursor ir sobre caracter y presionar DELETE y RETURN. Luego, ESC para comandos.

Usar CONTROL-R para duplicar página (page 2). Aquí escribiré el texto inicial.

MATRIMONIO CIVIL
EFECTUADO EN
TALAGANTE
EL DIA 24-09-92



CONTROL-F para cargar font. Usé el font AR8X24 F26 con justificación CENTRE.

Pulsar ESC., y escoger el comando MOVE OBJET; usando CONTROL-

cursores centrar el texto hasta dejarlo en la posición deseada.

CONTROL-A: Usé el efecto FIZZLE, pause 5 seg.

CONTROL-P: Page 3

CONTROL-L: CANVAS; cargar dibujo de librería y elegir heart. Tengo en la página 3 un corazón en el que escribiré el nombre de los testigos, con el mismo font y usando el efecto PAINT BY BRUSH.

CONTROL-F: Font f26, RETURN

CONTROL-E: Editar texto. ESC.
NOVIOS
MEL GIBSON
Y
MARCELA

CONTROL-Cursores para centrar mensaje y RETURN.

CONTROL-A: Elegir efecto PAINT BY BRUSH; RETURN. Factor 255; RETURN.



Pause 5 seg; RETURN.

CONTROL-R: Copiar página 1. Aparece página 4. Aquí escribiré el nombre de los testigos del matrimonio Civil, usando el efecto SCROLL.

CONTROL-H: Cambio de color; RETURN. Color'4-pink luminosidad 1; RETURN.

CONTROL-F: Font.

CONTROL-E: Escribir texto.

TESTIGOS MATRIMONIO CIVIL:

KIEFER SUTHERLAND
ANDREA AHUMADA C.
JOHNNY DEEP W.
CLAUDIA TAPIA LL.

CONTROL-Cursores para mover objeto al extremo superior de la pantalla, hasta que quede una sola línea.

CONTROL-A: SROLL; RETURN.

CONTROL-Cursores: Tiempo: 00007-20 seconds; RETURN.

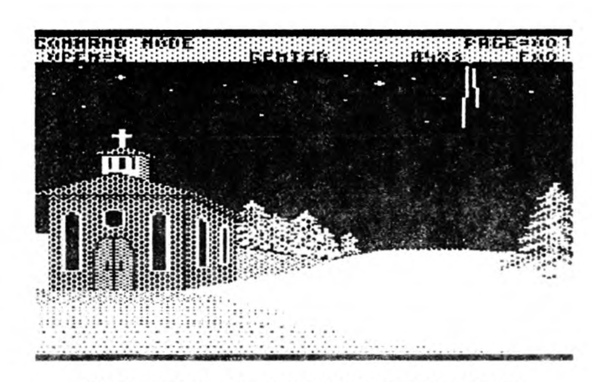
Con START puede ver lo que se ha diseñado hasta este momento.

CONTROL-S: Save; Grabar SEQUENCE dándole un nombre adecuado como por ejemplo: MARCELA.SEQ

En este momento UD. puede grabar en el VCR los efectos del Matrimonio Civil y editar lo que filmado de éste.

A continuación los efectos para el matrimonio religioso.

Para ello usaré como CANVAS una iglesia.



CONTROL-L: BLACK SEQUENCE; RETURN (PAGE 1).

CONTROL-H: RETURN.

CONTROL-CURSORES: Color=5 Luminosidad=0; RETURN.

CONTROL-A: TIMED 5 seg. RETURN.

CONTROL-R: COPY PAGE 1; RETUR. (PAGE 2)

CONTROL-L: CANVAS. RETURN.

CONTROL-CURSORES: elegir CHURCH; RETURN.

CONTROL-F : Elegir FONT F15

CONTROL-E : Editar texto

MATRIMONIO
RELIGIOSO
EFECTUADO EN
PARROQUIA
INMACULADA
CONCEPCION TLGTE.
EL DIA 24-10 92



CONTROL-CURSORES: Centrar texto; RETURN.

CONTROL-A: Usaré efecto PAINT BY LETTER; RETURN.

Show page:

Factor 255 pause 5 seg

CONTROL-R: Copiar PAGE 1, (PAGE 3)

CONTROL-H: Color 7-BLUE LUMINANCE 0

CONTROL-A: TIMED 00001-00 Seg.

CONTROL-P: Copia PAGE 3 (PAGE 4)

CONTROL-A: WIPE show page: Wipe from the left.

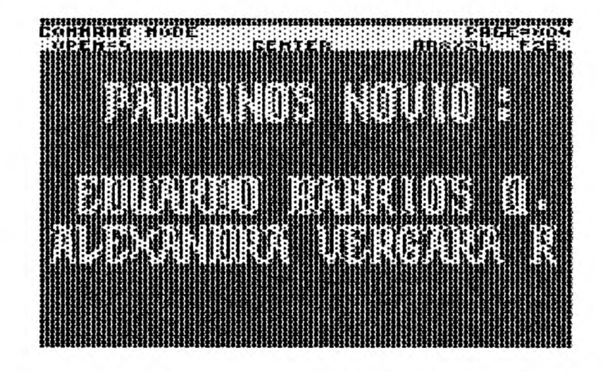
Factor: 180 pause 00004.80 seg.

CONTROL-F: Font F26

CONTROL-E: Editar texto

PADRINOS NOVIO:

EDUARDO BARRIOS Q.
ALEXANDRA VERGARA R.



CONTROL-CURSORES: Centrar texto.

CONTROL-P: Copiar PAGE 4 (PAGE 5)

CONTROL-H: COLOR 4-PINK LUMINACE 3

CONTROL-F: F26

CONTROL-E: Escribir texto

PADRINOS NOVIA:

FELIPE TAGLE R.
VALENTINA RUIZ T.

CONTROL-CURSORES: Centrar mensaje: RETURN.

CONTROL-A: SHOW PAGE=CYCLE COUNT 00005; RETURN.

SHOW = 000002-00 seg; RETURN.

Por último, para finalizar esta secuencia hagamos:

CONTROL-P: Copiar PAGE 5 (PAGE 6)

CONTROL-A: TIMED 00005-00 seg. RETURN.

CONTROL-H: 6 violet luminosidad 0.

Presionar START para ver el efecto completo, grabar en el VCR y seguir editando lo filmado en el matrimonio religioso. Esperamos que este artículo haya servido como guía inicial al manejo del programa. Hasta la próxima y experimenten con el programa hasta dominarlo por completo.

CONCURSO DE DEMOS

Todavía se reciben y con plazo máximo al 24 de Noviembre, los trabajos para nuestro gran concurso de DEMOS. Estos pueden ser programados en BASIC o ASSEMBLER, y deben ser entregados en medio magnético (diskette o cassette), e impresos si es posible. Deben ser originales, y no sacados o modificados de otras revistas (Las tenemos todas) u otros programas. Todos los trabajos enviados pasan a ser propiedad de la revista y los que no sean premiados no serán devueltos.

El DEMO debe consistir en mostrar las capacidades y posibilidades gráficas del ATARI 8 bits (800XL, 65XE, 130XE, XE GAME SYSTEM). Scrolling vertical, horizontal, redefinición de caracteres, letras gigantes, animación, rotación de gráfica, etc., son algunas posibilidades que pueden explorar. El uso de música es opcional (si es digital, mejor).

LOS PREMIOS
PRIMER PREMIO UN LAPIZ DE LUZ
SEGUNDO PREMIO UNA SUSCRIPCION POR 6 MESES A LA REVISTA STAK

PARTICIPEN: Recuerden que la creación es lo más estimulante en computación (o no?).



Este artículo fué escrito a propósito de una carta enviada por el lector OMAR AGUIRRE C. de Santiago, en la que nos pedía que explicaramos como crear ventanas de comunicación del mismo tipo que DESIGN MASTER o CALC MAGIC.

El BLA-BLA usual

Creemos que no es necesario que comentemos que las ventanas se han convertido en la forma más utilizada para colocar mensajes de alerta o para elegir opciones en los distintos computadores: ST, AMIGA, MACINTOSH, etc.; así es que no diremos nada más y seguiremos adelante...

El Programa en BASIC

El programa en BASIC (listado 1) es sólo un ejemplo de como se podría utilizar este tipo de ventanas en programas creados por los mismos lectores. Después de tipearlo y comprobar que todas las líneas DATA se encuentran bien, se debe escribir RUN para ejecutarlo. El programa revisará las líneas DATA, se LISTará a sí mismo (esto es sólo para efectos demostrativos) y en la parte inferior de la pantalla aparecerá un mensaje indicando que se debe presionar una tecla de consola: START, SELECT u OPTION, y de acuerdo a esto se activará una ventana con un mensaje. **Recuerden que este programa solamente es un pequeño ejemplo a fin de que Uds. lo modifiquen de acuerdo a sus proyectos y necesidades.**

En nuestro ejemplo hemos definido tres ventanas almacenadas en los STRINGS M1$, M2$ y M3$ que pueden contener un máximo de 200 carácteres. Para mensajes más grandes se deberá multiplicar el ANCHO del mensaje por el ALTO y colocar el resultado en las sentencias DIM que dimensionan los STRINGS. Si por ejemplo se desea una ventana de 15 x 15 en el string MENS$, se puede hacer un DIM MENS$(225). or otra parte la máxima ventana que se puede crear es de 40 x 24 que es: ¡La pantalla completa!

Es necesario destacar que se deben hacer **dos llamadas** a la rutina **VENTANA** (1536) para que aparezca y desaparezca. Asimismo, es necesario darle un TIMER a fin de mantenerlas en pantalla, como en nuestro programa de ejemplo. Este está bastante comentado por lo que no debiera haber mayores problemas en entenderlo.

FUNCIONAMIENTO

Su funcionamiento es bastante simple y consta de dos rutinas en máquina (**CONVIERTE** y **VENTANA**) que aceleran notablemente la conversión de los mensajes (que están en código ATASCII) a códigos de pantalla utilizados por el computador, y de la rutina que se encarga de **estampar** la ventana en la pantalla. Es perfectamente posible realizar estas dos operaciones en lenguaje BASIC pero siempre es interesante mezclar algunas rutinas en máquina con programación en BASIC, con el fin de acelerar los procesos.

CONVIERTE

Debido al sistema que utiliza ATARI para manejar los datos de pantalla, es necesario hacer una pequeña conversión entre los mensajes en ATASCII a códigos de pantalla. Esto se realiza en base a la siguiente tabla:

Código ATASCII	Código de PANTALLA
0 - 31	sumar 64
32 - 95	restar 32
96 - 127	permanecen igual
128 - 159	sumar 64
160 - 223	restar 32
224 - 255	permanecen igual

NOTA: Es necesario aclarar que cuando en BASIC se efectúa un PRINT "HOLA", por ejemplo, el computador convierte el mensaje que está en código ATASCII a código interno y lo ubica en pantalla. Con esta rutina estamos haciendo **esa** conversión. La llamada de la rutina CONVIERTE es la siguiente:

```
X=USR(1680,ADR(MENSAJE$))
```

Donde:

1680 = Dirección de la rutina CONVIERTE

MENSAJE$ = Mensaje de la Ventana

VENTANA

Esta rutina cumple la función de **estampar** el mensaje en la pantalla de acuerdo a las coordenadas dadas por el programa. Pero antes de poner el mensaje, va almacenando en el mismo STRING el contenido de la pantalla, caracter por caracter, a fin de recuperarlo cuando se devuelva el contenido de la pantalla a su sitio original. Su formato de llamada es el siguiente:

```
X=USR(1536,ADR(MENSAJE$),ANCHO,ALTO,POSX,POSY)
```

Donde:

1536 = Dirección de la rutina VENTANA

MENSAJE$** = STRING con el mensaje a imprimir en pantalla. En nuestro programa de ejemplo es: **M1$, **M2$** y **M3$**.

ALTO = Alto de la ventana en caracteres

ANCHO = Ancho de la ventana en caracteres

POSX = Coordenada X de la parte superior izquierda de ventana

POSY = Coordenada Y de la parte superior izquierda de ventana

POSX y **POSY** se utilizan de la misma forma que la instrucción POSITION.

Los Programas en ASSEMBLER

Estos dos listados (2 y 3) se han incluído a fin de que los lectores que tengan algún conocimiento de ASSEMBLER y estén interesados en saber como funcionan las rutinas en máquina.

El listado 2 es la rutina encargada de convertir los códigos en ATASCII a códigos de pantalla del computador.

El listado 3 es la rutina que genera las ventanas de acuerdo a los parámetros ingresados en la llamada de la rutina USR.

Esperamos que investiguen, modifiquen y hagan los cambios que se les ocurran a estos programas para adecuarlos a sus necesidades. !Desempolven sus computadores y a trabajar!

LISTADO I

```
1000 REM ***************************
1010 REM *  Revista STAK presenta:  *
1030 REM *       V E N T A N A S    *
1050 REM *    Por: Bill Yesterday   *
1070 REM *      Revista STAK # 5    *
1090 REM ***************************
1110 REM * Dimensiona STRINGS para *
1120 REM *  almacenar las VENTANAS *
1130 REM
1140 DIM M1$(200),M2$(200),M3$(200)
1150 REM
1160 REM * POKEa Rutinas a Memoria *
1170 REM
1180 GRAPHICS 0:PRINT "Revisando DATOS
..."
1190 RESTORE 2140:REV=0
1200 FOR I=1536 TO 1668
1210 READ A:POKE I,A:REV=REV+A
1220 NEXT I
1230 IF REV<>19276 THEN GRAPHICS 0:PRI
NT "Ha tipeado MAL los DATOS. REVISE..
.":END
1240 RESTORE 2240:REV=0
1250 FOR I=1680 TO 1738
1260 READ A:POKE I,A:REV=REV+A
1270 NEXT I
1280 IF REV<>8255 THEN GRAPHICS 0:PRIN
T "Ha tipeado MAL los DATOS. REVISE...
":END
1290 REM ** Define Primer Mensaje **
1300 REM **       de 23 x 5         **
1320 M1$(LEN(M1$)+1)="                
       "
1330 M1$(LEN(M1$)+1)="                
       "
1340 M1$(LEN(M1$)+1)="  HA PRESIONADO 
START  "
1350 M1$(LEN(M1$)+1)="                
       "
1360 M1$(LEN(M1$)+1)="                
       "
1370 REM
1380 REM ** Define Segundo Mensaje **
1390 REM **       de 17 x 4        **
1410 M2$(LEN(M2$)+1)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒"
1420 M2$(LEN(M2$)+1)="▒ HA PRESIONADO 
▒"
1430 M2$(LEN(M2$)+1)="▒      SELECT   
▒"
1440 M2$(LEN(M2$)+1)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒"
1450 REM
1460 REM ** Define Tercer Mensaje **
1470 REM **       de 14 x 5       **
1490 M3$(LEN(M3$)+1)="              "
1500 M3$(LEN(M3$)+1)="      HA      "
1510 M3$(LEN(M3$)+1)="  PRESIONADO  "
1520 M3$(LEN(M3$)+1)="    Option    "
1530 M3$(LEN(M3$)+1)="              "
1550 REM ** Convierte mensajes a **
1560 REM ** Codigos de pantalla  **
1580 X=USR(1680,ADR(M1$),LEN(M1$))
1590 X=USR(1680,ADR(M2$),LEN(M2$))
1600 X=USR(1680,ADR(M3$),LEN(M3$))
1610 REM
1620 REM ***  Linea inferior  ***
1640 LIST
1650 POSITION 0,23
1660 PRINT "      Presione alguna tecla
de Consola   ";
1670 REM
1680 REM ** Espera que se presione **
1690 REM ** alguna tecla de consola**
1700 REM ** OPTION, SELECT o START **
1710 REM ** OPTION = 3   SELECT =5 **
1720 REM **         START = 6      **
1740 IF PEEK(53279)=6 THEN 1820
1750 IF PEEK(53279)=5 THEN 1900
1760 IF PEEK(53279)=3 THEN 1980
1770 REM
1780 GOTO 1740
1790 REM
1800 REM ** Estampa Ventana 1 **
1810 REM
1820 X=USR(1536,ADR(M1$),23,5,9,8)
1830 GOSUB 2070
1840 REM * Desaparece Ventana 1 *
1850 X=USR(1536,ADR(M1$),23,5,9,8)
1860 GOTO 1740
1870 REM
1880 REM ** Estampa Ventana 2 **
1900 X=USR(1536,ADR(M2$),17,4,23,18)
1910 GOSUB 2070
1920 REM * Desaparece Ventana 2 *
1930 X=USR(1536,ADR(M2$),17,4,23,18)
1940 GOTO 1740
1950 REM
1960 REM ** Estampa Ventana 3 **
1980 X=USR(1536,ADR(M3$),14,5,0,17)
1990 GOSUB 2070
2000 REM * Desaparece Ventana 3 *
2010 X=USR(1536,ADR(M3$),14,5,0,17)
2020 GOTO 1740
2030 REM
2040 REM *   Timer para un par de   *
2050 REM *    segundos de espera    *
2070 T=PEEK(19)
2080 IF T=PEEK(19) THEN 2080
2090 RETURN
2100 REM
2110 REM ** Datos de Estampador **
2120 REM **      de Ventanas    **
2140 DATA 104,104,133,204,104,133,203,
104,104,133,205,104,104,133,206,104,10
4,133,207,104,104,133,208,169
2150 DATA 0,133,213,165,208,10,38,213,
10,38,213,10,38,213,133,209,165,213,13
3,210,165,209,10,38
2160 DATA 213,10,38,213,24,101,209,133
,211,165,213,101,210,133,212,24,165,21
1,101,207,133,214,165,212
2170 DATA 105,0,133,215,24,165,214,101
,88,133,214,165,215,101,89,133,215,160
,0,177,214,170,177,203
2180 DATA 145,214,138,145,203,200,196,
205,208,241,24,165,203,101,205,133,203
,144,2,230,204,24,165,214
2190 DATA 105,40,133,214,144,2,230,215
,198,206,208,213,96
2200 REM
2210 REM **  Conversor ATASCII a  **
2220 REM **  Codigo de pantalla   **
2230 REM
2240 DATA 104,104,133,204,104,133,203,
104,133,206,104,133,205,160,0,177,203,
41,128,133,207,177,203,41
2250 DATA 127,201,32,176,4,105,64,208,
7,201,96,176,3,56,233,32,5,207,145,203
,230,203,208,2
2260 DATA 230,204,198,205,208,217,198,
206,16,213,96
2270 REM **     FIN DEL PROGRAMA    **
```

LISTADO 2

```
1000 ;------------------------------
1010 ;    Revista STAK presenta:
1020 ;
1030 ; Conversor de Codigos ATASCII a
1040 ;      Codigos de Pantalla
1050 ;
1060 ;      Por: Bill Yesterday
1070 ;
1080 ;        Revista STAK # 5
1090 ;------------------------------
1100 ;
1110 ; Variables y miscelanea
1120 ;------------------------------
1130 ;
1140 MENSAJE = $CB
1150 CUANTOS = $CD
1160 INVERSO = $CF
1170 ;
1180 ;------------------------------
1190 ;  Esta rutina es reubicable
1200 ;------------------------------
1210      *=  1680
1220 COMIENZO
1230      PLA           ; #de parametros
1240      PLA           ; Direccion de
1250      STA MENSAJE+1 ;STRING
1260      PLA           ; a Convertir
1270      STA MENSAJE
1280      PLA           ; Cantidad de
1290      STA CUANTOS+1 ;CARACTERES a
1300      PLA           ; Transformar
1310      STA CUANTOS
1320 ;
1330 ;------------------------------
1340 ; La conversion es simple y se
1350 ; rige por la siguiente tabla:
1360 ;
1370 ; Codigos        Codigos de
1380 ; ATASCII         Pantalla
1390 ; --------      ------------
1400 ;   0 -  31       sumar 64
1410 ;  32 -  95       restar 32
1420 ;  96 - 127       sin alterar
1430 ;
1440 ; A los caracteres en inverso se
1450 ; les suma 128 y siguen la misma
1460 ; regla de la tabla. En nuestra
1470 ; rutina, al caracter se le
1480 ; efectua un AND #128 para ver
1490 ; si es inverso. Si es asi, la
1500 ; variable INVERSO tendra un 128
1510 ; en caso contrario un 0
1520 ;------------------------------
1530      LDY #0
1540 CONVIERTE
1550      LDA (MENSAJE),Y ; Caracter
1560      AND #128      ; Es inverso?
1570      STA INVERSO ; 128=inverso
1580      LDA (MENSAJE),Y
1590      AND #$7F      ; Sin inversos
1600      CMP #32       ; Es mayor a 31
1610      BCS MAYOR.31 ; Si. Salte
1620      ADC #64       ; No. Sume 64
1630      BNE SIGUE.1 ; Salta siempre
1640 MAYOR.31
1650      CMP #96       ; Es mayor a 96
1660      BCS SIGUE.1 ; Si.Nada cambia
1670      SEC           ; No. Reste 32
1680      SBC #32
1690 SIGUE.1
1700      ORA INVERSO ;Si es inverso..
1710      STA (MENSAJE),Y ; Por fin!
1720 ;------------------------------
1730 ; ajusta puntero de mensaje y
1740 ; decrementa cantidad de bytes
1750 ;------------------------------
1760      INC MENSAJE
1770      BNE SIGUE.2
1780      INC MENSAJE+1
1790 SIGUE.2
1800      DEC CUANTOS
1810      BNE CONVIERTE
1820      DEC CUANTOS+1
1830      BPL CONVIERTE
1840 ;------------------------------
1850 ; No habiendo mas bytes, vamos
1860 ; de vuelta a nuestro querido
1870 ; y nunca bien ponderado BASIC!
1880 ;------------------------------
1890      RTS
```

LISTADO 3

```
1000 ;------------------------------
1010 ;    Revista STAK presenta:
1020 ;
1030 ;        V E N T A N A S
1040 ;
1050 ;     Por: Bill Yesterday
1060 ;
1070 ;       Revista STAK # 5
1080 ;------------------------------
1090 ;
1100 ; Esta rutina se llama desde
1110 ;BASIC con el siguiente formato:
1120 ;
1130 ; X=USR(DIRECCION,ADR(MENSAJE$),
1140 ;        ANCHO,ALTO,POSX,POSY)
1150 ;
1160 ; DIRECCION=   Esta rutina
1170 ; mensaje$=     el mensaje
1180 ; ANCHO=       ancho del mensaje
1190 ; ALTO =      alto del mensaje
1200 ; POSX =    Posicion horizontal
1210 ; POSY = Posicion vertical
1220 ;------------------------------
1230 ;
1240 ; Almacenamiento y miscelanea
1250 ;
1260 MEM.PAN = $58
1270 MENSAJE = $CB
1280 ANCHO = $CD
1290 ALTO =  $CE
1300 POSX =  $CF
1310 POSY =  $D0
1320 MULT8 = $D1
1330 MULT40 = $D3
1340 AUX =   $D5
1350 PUNTERO.PAN = $D6
1360 ;------------------------------
1370 ; Esta Rutina es reubicable!
1380 ;------------------------------
1390 ;
1400      *=  1536
1410 COMIENZO
1420      PLA           ;# de param.
1430      PLA           ;Direccion
1440      STA MENSAJE+1 ; de memoria
1450      PLA           ; donde esta
1460      STA MENSAJE ; el MENSAJE
1470      PLA
1480      PLA           ;Ancho entre
1490      STA ANCHO     ;(1 y 40)
1500      PLA
1510      PLA           ;Alto entre
1520      STA ALTO      ;(1 y 24)
1530      PLA
1540      PLA           ;Posicion X
1550      STA POSX      ;entre (0-39)
1560      PLA
1570      PLA           ;Posicion Y
1580      STA POSY      ;entre (0-23)
1590 ;
1600 ;------------------------------
1610 ; Esta rutina multiplica la
1620 ; coordenada Y por 8, la alma-
1630 ; cena; luego la multiplica por
1640 ; 32
1650 ;------------------------------
1660      LDA #0        ;Limpiamos Re-
1670      STA AUX       ;gistro AUXiliar
1680      LDA POSY
1690      ASL A         ;* 2
1700      ROL AUX
1710      ASL A         ;* 4
1720      ROL AUX
1730      ASL A         ;* 8
1740      ROL AUX
1750      STA MULT8     ;POSY * 8 se al-
1760      LDA AUX       ;macena
1770      STA MULT8+1
1780      LDA MULT8
1790      ASL A         ;* 16
1800      ROL AUX
1810      ASL A         ;* 32
1820      ROL AUX
1830 ;
1840 ;------------------------------
1850 ; Se suman los resultados de la
1860 ; multiplicacion por 8 y 32 para
1870 ; obtener la multiplicacion por
1880 ; 40
1890 ;------------------------------
1900      CLC
1910      ADC MULT8
1920      STA MULT40
1930      LDA AUX
1940      ADC MULT8+1
1950      STA MULT40+1
1960 ;------------------------------
1970 ; Aqui se suma la coordenada X
1980 ; al resultado de lo anterior
1990 ; a fin de convertir todo a
2000 ; una matriz unidimensional
2010 ;------------------------------
2020      CLC
2030      LDA MULT40
2040      ADC POSX
2050      STA PUNTERO.PAN
2060      LDA MULT40+1
2070      ADC #0
2080      STA PUNTERO.PAN+1
2090 ;------------------------------
2100 ; Luego se calcula la posicion
2110 ; de pantalla en la cual se
2120 ; estampara la ventana por fin!
2130 ;------------------------------
2140      CLC
2150      LDA PUNTERO.PAN
2160      ADC MEM.PAN
2170      STA PUNTERO.PAN
2180      LDA PUNTERO.PAN+1
2190      ADC MEM.PAN+1
2200      STA PUNTERO.PAN+1
2210 ;------------------------------
2220 ; Finalmente el mensaje se
2230 ; estampa, intercambiando lo
2240 ; que esta en la pantalla con
2250 ; el contenido del STRING que
2260 ; tiene el mensaje.
2270 ; X actua solo como auxiliar
2280 ;------------------------------
2290 DE.NUEVO
2300      LDY #0
2310 ARRIBA
2320      LDA (PUNTERO.PAN),Y
2330      TAX
2340      LDA (MENSAJE),Y
2350      STA (PUNTERO.PAN),Y
2360      TXA
2370      STA (MENSAJE),Y
2380      INY
2390      CPY ANCHO
2400      BNE ARRIBA
2410 ;------------------------------
2420 ; Ajuste para proxima linea a
2422 ; estampar
2430 ;------------------------------
2440      CLC
2450      LDA MENSAJE
2460      ADC ANCHO
2470      STA MENSAJE
2480      BCC SIGUE.1
2490      INC MENSAJE+1
2510 ;------------------------------
2520 ; Ajuste para proxima direccion
2530 ; de pantalla
2540 ;------------------------------
2542 SIGUE.1
2550      CLC
2560      LDA PUNTERO.PAN
2570      ADC #40
2580      STA PUNTERO.PAN
2590      BCC SIGUE.2
2600      INC PUNTERO.PAN+1
2610 SIGUE.2
2620      DEC ALTO
2630      BNE DE.NUEVO
2640 ;------------------------------
2650 ; Si no hay mas lineas vuelve a
2660 ; BASIC
2670 ;------------------------------
2680 ;
2690      RTS
```



CONTAKTO es una sección gratuita y puede ser usada por cualquier auténtico entusiasta Atari para contactarse con otros usuarios. Cualquier anuncio puede ser incluido con excepción de aquellos que ofrezcan Software para venta, intercambio, o que no tengan relación alguna con computadores Atari. Se destaca el hecho que esta sección está reservada sólo a particulares no pudiendo ser utilizada para fines profesionales o comerciales.

Se debe incluir el nombre, dirección, ciudad y teléfono (si procede) en la carta.

El Editor se reserva el derecho para omitir cualquier aviso que no cumpla las normas mencionadas anteriormente.

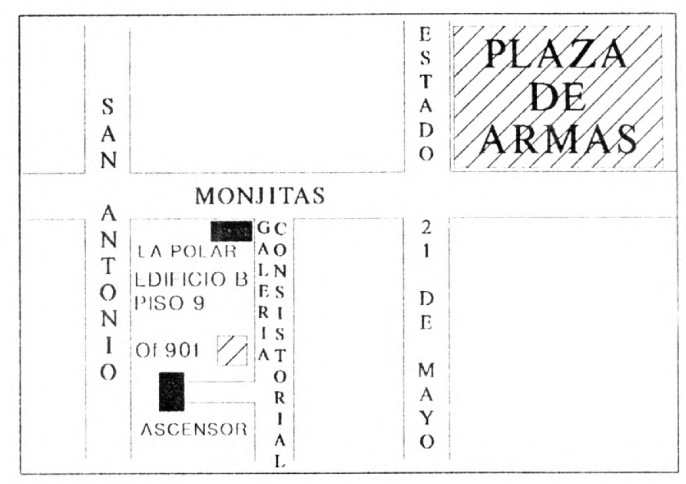
Envie su CONTAKTO a Revista STAK, Casilla 51552 Correo Central, Santiago de Chile. Agradeceremos que escriba sus anuncios en páginas separadas y no como parte de una carta.

Anuncios:

Compro Cartridge y/o manual DIAMOND GOS. Llamar al fono 6966883 los fines de semana o dejar recado.

Omar.





SUSCRIPCIONES

La suscripción es anual (12 números) o por seis meses (6 números). Por favor indique a partir de que número desea suscribirse.

SUSCRIPCION SOLO A LA REVISTA

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	$12.000	$7.000
EXTRANJERO	US$50	US$30

SUSCRIPCION con DISKETTE

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	$17.000	$10.500
EXTRANJERO	US$70	US$50

SUSCRIPCION CON CASSETTE

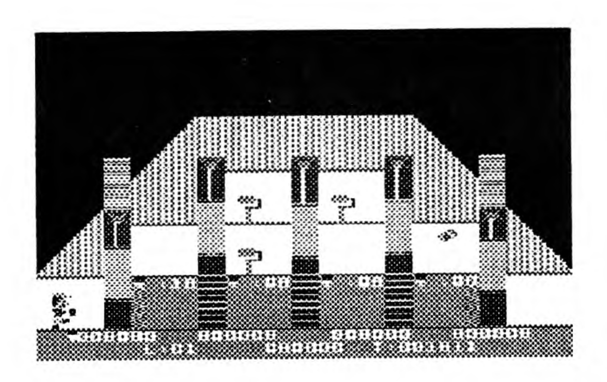
1 AÑO	6MESES
$20.000	$12.000

Los programas que vienen en la suscripción con Diskette o Cassette son para ATARI 8 bits y estos también se venden separadamente a $850 el diskette y $1200 el cassette.

Haga sus órdenes de pago, giros o cheques nominativos a nombre de nuestro Representante Legal: HECTOR AYET CERNA, y envíelos a: EDITORIAL STAK, Casilla 51552, Correo Central, Santiago de Chile.

Esta Revista es una edición limitada y por lo tanto sólo podrá ser adquirida mediante suscripción, en los locales autorizados, o bien directamente en nuestras oficinas centrales en pleno centro de Santiago. (A pasos de la Plaza de Armas).

Revista STAK de acuerdo a su línea de difusión de material Atari, recibirá artículos, programas y contribuciones en general, para ser editadas en los próximos números.
Las contribuciones serán analizadas por nuestro Departamento Editorial y publicadas conforme a las necesidades de edición y la disponibilidad de espacio. Los artículos deben enviarse escritos en procesador de texto (Atari Writer / FirstXlent Processor / First Word+, etc).
Los programas deberán venir en algún soporte magnético (Cassette / Diskette) y además, listados por impresora.
Toda contribución, por el hecho de ser publicada, se convierte en propiedad de Revista STAK.



BRISTLES

He querido hacer yo el recuento de este juego, quizás porque antes lo jugaba mucho. El ansia por avanzar de nivel, el odio que me producían los enemigos e inconvenientes (de todo tipo), me tenían a veces hasta largas horas de la noche en este difícil oficio de pintar casas. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores, en distintos niveles de dificultad y asignándole personaje masculino o femenino a cada jugador. La música del juego (la original) es de **Tchaikowsky** (corríjanme si lo escribí mal) y finalmente después de jugar por una hora lo termina a uno volviendo loco, a pesar de estar muy bien lograda. Bueno, como ya dije, la idea es ir pintando casas: parece fácil decirlo y al comenzar uno está convencido de que es así, ya que la primera casa (tipo A), es pequeña y despoblada, con algunas moscas (a veces pienso que son muy grandes para ser moscas) que estorban y un par de ascensores a los cuales hay que subir a tiempo para no salir expelido hacia el suelo al compás de otra música mas insana que la anterior. Luego, al ir pasando de nivel, pareciera que ya son mansiones las que hay que 'apirular', puesto que son de varios pisos, disponen incluso de servidumbre, más ascensores y unos personajes como extraterrestres que no tengo idea como llegaron ahí. Cuando tengan casi terminada la casa, una simpática damisela pondrá sus manos como loca por toda la casa y tendrán que volver a pintarla nuevamente. En ese momento sentirán quizás las ganas de apagar todo e irse a dormir, pero no, perseveren por unas horas más y lograrán pasar otra etapa. Si se les acaba la pintura consigan otra brocha y sigan pintando, porque si no se los dije antes, se los digo ahora: **Es con Tiempo limitado.**

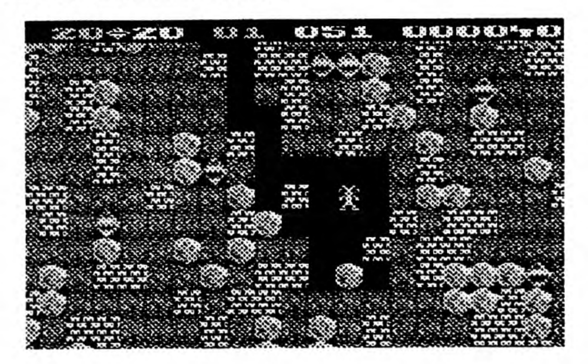
En resumen, **BRISTLES** es realmente un juego entretenido una vez que se supera la neurosis producida por la música y la dificultad del juego, y prueba que **mientrás mas animosidad produce un juego más adictivo es.** Lo recomiendo de frentón.



BOULDER DASH
(o La Gran Odisea de Rockford).

Para mí, din duda, debe estar entre los mejores juegos para **ATARI**. La música inicial, (a veces lo cargo sólo para escucharla) los efectos sonoros, la gráfica y originalidad del juego, lo convierten rápidamente en favorito para miles de **Atarianos.** La historia es simple: **Rockford** (una hormiga como hay muchas), debe recoger una cierta cantidad de gemas, (o diamantes) que algún descuidado millonario dejó caer por los alrededores. Esta tarea que para algunos pudiera parecer sencilla y hasta obsesiva, desgraciadamente no lo es tanto. Cientos de piedras a punto de despeñarse, multicolores mariposas, inundaciones y otros inconvenientes que no detallaré por ahora, pondrán a prueba toda la rapidez y pericia de esta simpática hormiga, para evitar ser convertida en puré. Muevan las piedras, cojan las gemas rápidamente (ojo, que el tiempo vuela), **aprendan a sacar la tierra sin moverse** y por sobre todo recuerden que siempre hay sorpresas que los esperan. Cada cuatro etapas hay una pantalla de Bonos y éstas sí que son endemoniadas.

En resumen la serie de los **BOULDER DASH**, no puede estar ausente por ningún motivo en la juegoteca de un atariano de corazón. Para muestra les digo que conozco varias personas que lo juegan hasta alta horas de la madrugada con riesgo de su trabajo y salud mental. !Y es cierto!





Por Héctor Ayet

CAPITULO Cuarto (IV)

En esta oportunidad nos corresponde darle un vistazo a la forma en que se puede manejar gran cantidad de información a fin de utilizarla posteriormente. Como vimos en un capítulo anterior, era posible almacenar en una variable algún tipo de dato, con la desventaja que teníamos que definirlo o ingresarlo desde teclado cada vez que lo necesitaramos. ¿Existirá otra manera que no sea ésta? Precisamente de eso se trata este capítulo, así es que continuemos...

Las sentencias READ, DATA, RESTORE

Todas estas sentencias o instrucciones trabajan en conjunto y su funcionamiento es extremadamente sencillo. READ (leer) lee datos desde las líneas DATA (datos) que son apuntadas por la instrucción RESTORE (restablecer). Un pequeño ejemplo de esto lo vemos a continuación:

```
100 RESTORE 200
110 READ A,B,C,D
120 PRINT A
130 PRINT B
140 PRINT C
150 PRINT D
160 END
200 DATA 40,62,86,420
```

Aquí vemos que en la línea **100**, RESTORE apunta a los datos que contiene la línea **200**. A continuación en la línea **110** se leen estos datos y se almacenan en las variables **A**, **B**, **C** y **D**, respectivamente. Luego se imprimen estos datos y el programa se termina.

Hay que tener muy presente que cada número está separado por una coma.

Nota: Cuando la sentencia RESTORE se omite, los datos comenzarán a ser leídos a partir de la PRIMERA línea que contenga la sentencia DATA.

RESTORE se utiliza preferentemente cuando se necesita acceder a gran cantidad de datos o se necesita volver a utilizarlos dentro de un programa.

Del mismo modo estas instrucciones se pueden utilizar con las VARIABLES ALFANUMERICAS. Por supuesto es preciso DIMensionarlas primero. Ejemplo:

```
100 DIM NOMBRE$(10)
110 FOR I=1 TO 4
120 READ NOMBRE$
130 PRINT NOMBRE$
140 NEXT I
150 END
160 DATA PEDRO,JUAN,DIEGO,JORGE
```

En este ejemplo hemos utilizado un pequeño ciclo FOR-NEXT para leer los cuatro nombres.

En ocasiones necesitamos trabajar con ambos tipos de datos: numéricos y alfanuméricos. No hay ningún problema, y sólo es preciso asegurarse que la lectura de las variables no se confunda, es decir, cambiar variables numéricas por alfanuméricas o viceversa. Ejemplo:

```
100 DIM C$(20)
110 FOR I=1 TO 6
120 READ C$,EDAD
130 PRINT C$,EDAD
140 NEXT I
150 END
160 DATA JUANITO,10,LUCHITO,9
170 DATA DIEGUITO,8,CUCHITO,6
180 DATA JORGITO,7,LALITO,9
```

En este programa se lee el nombre que se almacena en el STRING **C$** y la edad que se almacena en la variable **EDAD**, y a continuación se imprimen.

En los ejemplos anteriores hemos visto que los datos que se almacenan en las variables, se pierden al momento de leer los siguientes. Es en estos momentos que necesitamos de algún tipo de ARREGLO o MATRIZ.

Los ARREGLOS o MATRICES

No es necesario que el lector tenga algún conocimiento sobre matrices ni mucho menos, sólo debe conocer la idea central.

Un arreglo unidimensional es de la forma:

```
dato 0
dato 1
dato 2
dato 3
dato 4
dato 5
......
dato n
```

Con los datos partiendo desde **0** hasta **n**, siendo **n** el último dato del arreglo.

En nuestro caso computacional se utiliza la instrucción DIM para DIMensionar un arreglo. Ejemplo:

```
100 DIM A(10)
110 FOR I=1 TO 10
120 READ B
130 A(I)=B
140 NEXT I
150 FOR I=1 TO 10
160 PRINT A(I)
170 NEXT I
180 END
200 DATA 20,40,60,80,52
210 DATA 32,78,39,76,28
```

Primero que nada se DIMensiona el arreglo o matriz de nombre **A**. No hay que confundir esta matriz **A** con la variable **A**, ¡no tienen nada que ver ya que ni siquiera se conocen!

A continuación se leen los datos por medio de un ciclo FOR-NEXT (los recuerdan, supongo...). Luego se van asignando por medio del indice **I** al arreglo de nombre **A**. Finalmente se imprimen.

Para que todo quede más claro veremos como queda el arreglo después de leídos los datos.

A(1) contiene un **20**
A(2) contiene un **40**
A(3) contiene un **60**
A(4) contiene un **80**
A(5) contiene un **52**
A(6) contiene un **32**
A(7) contiene un **78**
A(8) contiene un **39**
A(9) contiene un **76**
A(10) contiene un **28**

Este tipo de arreglos se pueden utilizar para manejar gran cantidad de datos. (Teóricamente hasta que se acabe la memoria del computador).

Por supuesto que no solamente se pueden utilizar en conjunto con READ-DATA sino que también con INPUT, claro que en este caso los datos deben ser ingresados desde el teclado. Ejemplo:

```
100 DIM A(8)
110 FOR I=1 TO 8
120 INPUT C
130 A(I)=C
140 NEXT I
150 END
```

La última Nota: Supongo que no es necesario **recordarles** que, para **ejecutar** o **correr** todos los ejemplos anteriores, se debe escribir RUN. Por eso no les recordaré nada...

UNAS PALABRAS FINALES, POR AHORA...

A medida que se van conociendo más y más instrucciones, los programas van creciendo y ya no es posible escribirlos cada vez que se vayan a ocupar, por lo tanto es necesario **almacenarlos** (o **grabarlos**) para su uso posterior en cassette o diskette.

Para los usuarios de Cassette:
```
CSAVE
```
Para los usuarios de Diskette:
```
SAVE"D:NOMBRE.BAS
```

Y para cargarlos:
Usuarios de Cassette:
```
CLOAD
```
Usuarios de Diskette:
```
LOAD"D:NOMBRE.BAS
```

(Por supuesto que los usuarios de diskette pueden cambiar el **NOMBRE**, por el nombre que se les ocurra, con un máximo de 8 caracteres)

Quizás todo lo anterior puede parecerles innecesario de mencionar a muchos lectores, pero, sin embargo, **tienen** que recordar que son **muchos** los recién llegados a este fascinante mundo de los computadores ATARI.

Ahora sí, nos despedimos hasta el siguiente número, con la secreta esperanza, que hayan aprendido algo nuevo en éste...

¡VISITA TODOS LOS MUNDOS Y LLEGA FINALMENTE A ZYBEX CON ESTE CARGADOR DE VIDAS INFINITAS!

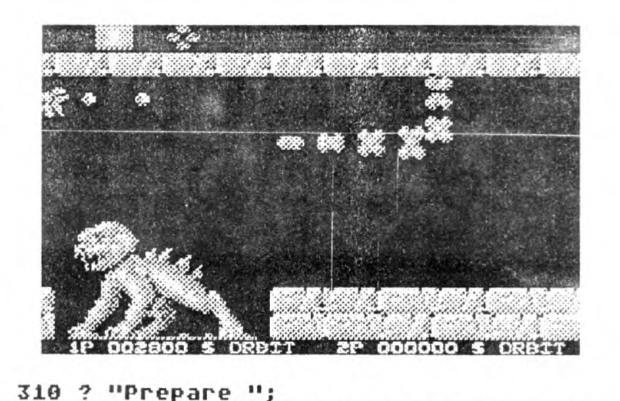
Recorrer los 16 mundos de **ZYBEX** no es tarea nada fácil, ni siquiera para el jugador más experto. Son tantos los bichos que aparecen (¡y tan traicioneros, arrastrados y solapados, además..!), que el viaje no resulta apacible para nada. Es por ello que te presentamos este CARGADOR de VIDAS INFINITAS (para los dos jugadores) que te permitirá jugar tranquilamente y casi sin preocupaciones (¿Qué ilegal, no?)

Como siempre, tipea CUIDADOSAMENTE el siguiente listado, poniendo especial atención en las líneas que contienen las sentencias DATA; graba una copia a **diskette** o **cassette** (¡por si acaso caes en la-la-landia...!), ejecuta el programa con un RUN y sigue las indicaciones que aparecerán en la pantalla. ¡Suerte en tu aventura!

(A propósito, este CARGADOR sirve también para el **ZYBEX** II y **ZYBEX** III, por si no tienes las versiones de los mismos con vidas infinitas.)

NOTA: El CARGADOR de VIDAS INFINITAS para **ZYBEX** aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de: **CARZYBEX.BAS**

Nota del Editor: Quisiera una explicación más detallada de donde está "La la landia". Gracias.




```
100 REM ****************************
110 REM * CARGADOR   ZYBEX I-II-III *
120 REM *                           *
130 REM *  Revista STAK # 5   1992   *
140 REM ****************************
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
 710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA  S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 8,4:? "Cargador ZYBEX I-I
I-III"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1678:GOSUB 420
210 D=288:H=375:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
 (S/N) ";:GOSUB 400
240 IF S$<>"S" AND S$<>"N" THEN 230
250 IF S$="S" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette?  ";:GOSUB 400
280 IF S$<>"D" AND S$<>"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 374,1
300 POSITION 7,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con ZYBEX "
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K:":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISA LINEAS DATA ****
420 TRAP 500
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
 "Error en Numero de linea ";L:END
480 IF SUM=B THEN 510
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
 DATA en linea ";LIN:END
500 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Faltan L
ineas DATA":END
510 LIN=LIN+10
520 NEXT I
530 RETURN
540 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,133,9,169,
1,141,240,2,162,100,160,6,32,66,198,16
9,0,133,20,27908
630 DATA 165,19,197,19,240,252,32,32,1
,162,255,154,173,118,1,208,8,169,12,14
1,252,2,76,128,33970
640 DATA 198,76,152,197,125,29,160,195
,193,210,199,193,196,207,210,160,160,1
60,218,160,217,160,194,160,53892
650 DATA 197,160,216,160,160,160,210,1
97,214,201,211,212,193,160,211,212,193
,203,160,185,178,160,155,0,51216
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,106,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8
,32,41,1,25448
670 DATA 32,78,1,173,119,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,28,141,35,2,40,76,95,
228,173,68,31275
680 DATA 40,201,206,208,5,169,173,141,
68,40,173,100,40,201,206,208,8,169,173
,141,100,40,238,119,39732
690 DATA 1,96,173,119,1,208,6,32,78,1,
32,32,1,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5544
```

Capítulo Quinto

Por Héctor Ayet

¡Sumas y restas, nada complicado...!

Siguiendo con nuestro curso de ASSEMBLER, nos corresponde conocer la forma en que el 6502 (el procesador del ATARI, por si alguien no lo recuerda...) efectúa operaciones aritméticas simples, como son la suma y la resta.

Primero daremos un vistazo a las instrucciones por separado y después examinaremos unos ejemplos con las dos instrucciones.

ADC

ADD WITH CARRY (Sumar con Carry)

Esta instrucción es la que se encarga de **sumar** los contenidos del Acumulador o de alguna celda de memoria con los contenidos de otra celda de memoria o de un valor inmediato. «Sumar con Carry», se refiere a que en esta instrucción se utiliza el Flag de acarreo o **Carry**, como veremos en los ejemplos. Al sumar, **siempre** es necesario que el **Carry** esté apagado, esto se consigue con la instrucción **CLC**. Si lo anterior no se hiciera, se producirían resultados inesperados.

Los siguientes son todos los modos de direccionamiento que tiene esta instrucción:

ADC #arg	Inmediato
ADC arg	Página Cero (arg: $00 - $FF)
ADC arg,X	Página Cero indexada por X
ADC arg	Absoluto (arg: $0100 - $FFFF)
ADC arg,X	Absoluto indexado por X
ADC arg,Y	Absoluto indexado por Y
ADC (arg,X)	Indexado indirecto
ADC (arg),Y	Indirecto indexado

Hemos conocido la mayor parte de estos modos de direccionamiento, con excepción del Indexado Indirecto, el que debido a su poco uso, será visto más adelante en el curso.

SBC

SUBSTRACT WITH BORROWED Carry (Restar con Carry prestado)

Justamente, esta instrucción es la encargada de restar los contenidos que se encuentran en alguna celda de memoria o valor inmediato, de los contenidos del acumulador o de otra zona de memoria. La expresión «Restar con Carry prestado» se refiere a que si la resta produce un número menor que cero, SBC tomará (no pedirá prestado, realmente...) el contenido del **Carry**. Es necesario destacar que **siempre** que se realiza alguna resta, se debe encender el **Carry** con la instrucción **SEC** (SEt Carry), en caso contrario pueden ocurrir resultados incorrectos en la resta. Los siguientes son los distintos modos de direccionamiento que se pueden utilizar con esta instrucción:

SBC #arg	Inmediato
SBC arg	Página Cero (arg: $00 - $FF)
SBC arg,X	Página Cero indexada por X
SBC arg	Absoluto (arg: $0100 - $FFFF)
SBC arg,X	Absoluto indexado por X
SBC arg,Y	Absoluto indexado por Y
SBC (arg,X)	Indexado indirecto
SBC (arg),Y	Indirecto indexado

Antes de sumar y restar es necesario conocer dos nuevas instrucciones: **CLC** y **SEC**

Estas instrucciones, cuyo único modo de direccionamiento es el **IMPLICITO**, se ocupan principalmente en las operaciones aritméticas simples, como la suma y la resta, pero también se utilizan en otro tipo de operaciones a nivel de **bit**, que veremos cuando corresponda.

CLC (CLEAR CARRY), apaga el flag **Carry** y **SEC** (SET CARRY), enciende el flag **Carry**. Apagar se refiere a poner un **cero** en el **bit** correspondiente y encender se refiere a poner un **uno** en el **bit** correspondiente. Como recordarán (eso esperamos...) el **Carry** es un **bit** especial que tiene el **Processor Status** (¿Cómo que cuál Processor Status?), junto al flag Negativo y Cero, pero eso es otra historia. Sigamos...

SUMANDO

Sumar en ASSEMBLER no tiene ninguna ciencia y sólo es preciso seguir una simple regla: **Siempre apagar el Carry**. Lo anterior, que puede resultar majadero repetirlo, es muy importante porque de lo contrario no obtendremos los resultados esperados con nuestros programas. A continuación veremos un ejemplo de como se suma:

Sumaremos los números **25** (**$19**) y **42** (**$2A**), y el resultado de la suma lo almacenaremos en la dirección **1680** (**$0690**).

```
1000  *= 1536
1010  CLC
1020  LDA #25
1030  ADC #42
1040  STA 1680
```

Al ensamblar y ejecutar este ejemplo, la dirección de memoria **1680** (**$0690**) contendrá un **67** (**$43**). **ADC** funciona del mismo modo con todos los otros modos de direccionamiento. Inténtenlo Uds. mismos para comprobarlo.

SUMANDO NUMEROS DE DOS BYTES

De vez en cuando se necesita sumar números mayores que **255** (**$FF**) (recuerden que un **byte** puede contener un número entre **0** y **255**, o **$00** y **$FF** si lo prefieren) o el resultado de la suma es mayor que **255**, es en esos momentos cuando debemos echar mano del carry como lo muestra el siguiente ejemplo:

```
1000 AUX= 1551
1010  *= 1536
1020  LDA #0    ;SE LIMPIA LA DIRECCION
1030  STA AUX   ;1551 ($060F)
1040  LDA #20   ;CARGA EL ACUMULADOR CON
UN 20 ($14)
1050  ADC #250 ;SUMARLE UN 250 ($FA)
1060  STA 1550 ;Y ALMACENARLO EN 1550
($060E)
1065 ;YA QUE LA SUMA ES > A 255 EL CARRY
SE ENCIENDE
1070  LDA AUX   ;CONTIENE UN CERO
1080  ADC #0    ;SUMA CON CARRY
1090  STA AUX   ;AUX TIENE AHORA UN 1
```

En este ejemplo, **1550** contendrá un **14** (**$0E**) y **1551** un **1**, por lo que el resultado real de la suma será el número de dos bytes: **$010E** o **270**.

Ahora sumaremos dos número de 16 bits es decir dos bytes. El número **18644** (**$48D4**) más **22402** (**$5782**). Primero es necesariodescomponer los números en byte menor y byte mayor (o LSB y MSB, si prefieren...)

Byte menor de **$48D4**: **$D4**
Byte mayor de **$48D4**: **$48**
Byte menor de **$5782**: **$82**
Byte mayor de **$5782**: **$57**

Luego sumamos los bytes menores y mayores por separarado y el resultado lo guardamos en **1690** y **1691**:

```
1000   *= 1536
1010   CLC
1020   LDA #$D4
1030   ADC #$82
1040   STA 1690
1050   LDA #$48
1060   ADC #$57
1070   STA 1691
```

El contenido de las celdas de memoria **1690** y **1691** será de: **$56** (**86**) y **$A0** (**160**) respectivamente, lo que forma el número de dos bytes **$A056** (siempre va primero el Byte Mayor o MSB). Prueben con otros modos de direccionamiento y prevean los resultados antes de ensamblar y ejecutar los programas, esto es muy provechoso para el aprendizaje del ASSEMBLER.

RESTANDO

Al igual que la suma, la resta no presenta mayores dificultades, pero es preciso seguir otra regla simple: **Siempre encender el carry**. Veamos un ejemplo:

A **80** (**$50**) le restaremos **30** (**$1E**) y el resultado lo guardaremos en **1680** (**$0690**)

```
1000   *= 1536
1010   SEC
1020   LDA #80
1030   SBC #30
1040   STA 1680
```

Ensamblen y ejecuten el programa y prueben con otros modos de direccionamiento.

RESTANDO NUMEROS DE DOS BYTES

Al igual que con la suma, muchas veces se debe trabajar con números de 16 bits (2 bytes, otra vez...), como veremos en el siguiente ejemplo:

Restar **23420** (**$5B7C**) de **42320** (**$A550**) (NO son direcciones de memoria sino números de dos bytes). El resultado de la resta se almacenará en las direcciones de memoria consecutivas **1680** y **1681**.

Primero separamos los Bytes Menores y Menores respectivamente (o MSB y LSB, si lo prefieren):

LSB de **$5B7C** : **$7C**
MSB de **$5B7C** : **$5B**
LSB de **$A550** : **$50**
MSB de **$A550** : **$A5**

Nota: Hemos exagerado un poco (¡como siempre...!) en estos ejemplos a fin de que reconozcan cuales son los MSB (bytes mayores o más significativos) y los LSB (bytes menores o menos significativos), para que no queden dudas que pueden resultarfatales. Ahora sigamos con nuestro ejemplo:

```
1000   *= 1536
1010   SEC
1020   LDA #$50
1030   SBC #$7C
1040   STA 1680
1050   LDA #$A5
1060   SBC #$5B
1070   STA 1681
```

Las direcciones de memoria **1680** y **1681** contendrán un **$D4** (**212**) y un **$49** (**73**) respectivamente, por lo que el resultado es **$49D4** (**18900**).

Así como en los ejemplos anteriores, usen otros modos de direccionamiento para familiarizarse completamente con esta instrucción.

Sumar y restar no es nada complicado como pueden ver y sólo tienen que recordar que:

Para sumar : **SIEMPRE APAGAR EL CARRY (CLC)**

Para restar: **SIEMPRE ENCENDER EL CARRY (SEC)**

Lo anterior, que ha sido bastante repetido a lo largo de este capítulo, es algo que muchos estudiantes del lenguaje ASSEMBLER omiten, y esperamos que Uds. no lo olviden.

La promesa...

La multiplicación y la división se llevan a cabo de una manera bastante primitiva con las instrucciones **ASL** y **LSR**, pero eso lo conoceremos en nuestro próximo capítulo que estará dedicado a la multiplicación y división en ASSEMBLER. ¡Hasta entonces y practiquen lo aprendido!



Continuamos con los laaaargos listados de nuestro juego STAKOUT. En esta oportunidad nos corresponde ver el código correspondiente al movimiento de la paleta y la pelota. Al ensamblar el listado con los dos anteriores, ya es posible jugar, claro que todavía los ladrillos no desaparecen, ni tampoco la pelota se sale de la pantalla, así como tampoco se decrementan las paletas y tampoco...

Después de tipear el listado adjunto, graben una copia a cassette o diskette según corresponda:

Usuarios de Diskette:

LIST#D:STAKOUT3.SRC

Usuarios de Cassette:

LIST#C:

A continuación realizar lo siguiente:

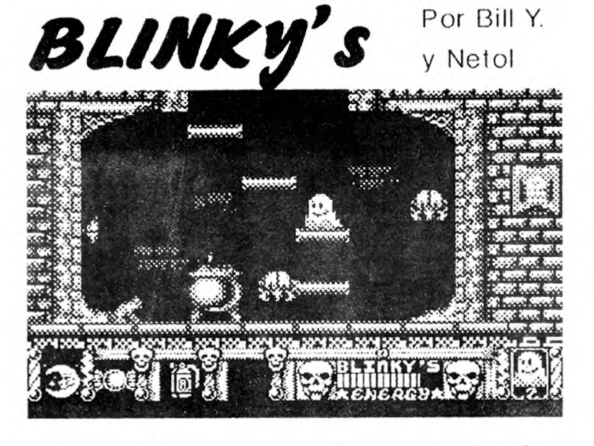
1. Cargar el LISTADO 1 (el del número 3) con ENTER#D:STAKOUT1.SRC o ENTER#C:, según sea el caso)
2. Cargar el LISTADO 2 (el del número 4) con ENTER#D:STAKOUT2.SRC,M o ENTER#C:,M
3. Finalmente cargar el listado que viene a continuación (LISTADO 3) con ENTER#D:STAKOUT3.SRC,M o ENTER#C:,M
4. Grabar una copia de los tres listados ya mezclados.
5. Ensamblar a Diskette o Cassette y ejecutar.

Nota: Si en el número anterior grabaron una copia de los dos listados ya mezclados, sólo deben partir desde el punto 3.

Si todo ha resultado bien y no han cometido ningún error, debiera aparecer la pantalla de fondo (¡como siempre...!), con los ladrillitos, la pelotita y la paletita, pero ahora la pelotita se mueve y también podemos controlar la paletita. Claro que todavía falta para que STAKOUT esté completo. Y como el espacio se acaba (¡como siempre...!), los dejo investigando el listado y recordándoles que se aprende más investigando que simplemente leyendo una explicación. Y si tienen alguna consulta referente a STAKOUT, siéntanse libres de escribirnos a nuestra dirección postal usual. ¡Nos veremos!

```
1240 DELTA.X .BYTE 0
1260 DELTA.Y .BYTE 0
1420 POS.PELOTA.Y.INI .BYTE 33
1440 POS.PELOTA.MATRIZ .BYTE 152
1480 LIM.DERECHO.PAL .BYTE 144
1500 LIM.IZQUIERDO.PAL .BYTE 64
1520 LIM.DERECHO.PEL .BYTE 156
1540 LIM.IZQUIERDO.PEL .BYTE 64
1560 LIM.SUPERIOR.PEL .BYTE 40
1580 LIM.INFERIOR.PEL .BYTE 208
1600 DIRECCION.PEL .BYTE 0
1620 ;0=ARRIBA.DER 1=ABAJO.DER
1640 ;2=ABAJO.IZQ  3=ARRIBA.IZQ
1820 TABLA.ANGULO .BYTE 0,1,1,2,2
1840 INDICE .BYTE 0
1980 ;
2000 MATRIZ.AUXILIAR .BYTE 0
2020 ;
2620 ;
2820 ;
2920 AQUI.VAMOS
2940      JSR LEE.JOYS
2960      LDX INDICE
2980      LDA TABLA.ANGULO,X
3000      CMP #2
3020      BNE NO.FIN.TABLA
3040      LDA #0
3060      STA INDICE
3080      LDX INDICE
3100 NO.FIN.TABLA
3120      LDA TABLA.ANGULO,X
3140      BNE NO.HORIZONTAL
3160      JMP HORIZONTAL
3180 NO.HORIZONTAL
3200      JMP VERTICAL
3460 LEE.JOYS
3480      LDA 632      ; 632 =
 JOYSTICK
3500      CMP #7
3520      BNE NO.DERECHA
3540      LDA POS.PALETA
3560      CMP LIM.DERECHO.PAL
3580      BEQ SALE.LEE.JOYS
3600      INC POS.PALETA
3620      RTS
3640 NO.DERECHA
3660      CMP #11
3680      BNE SALE.LEE.JOYS
3700      LDA POS.PALETA
3720      CMP LIM.IZQUIERDO.PAL
3740      BEQ SALE.LEE.JOYS
3760      DEC POS.PALETA
3780 SALE.LEE.JOYS
3800      RTS
3820 ;
4520 ;
4540 VERTICAL
4560      LDA DIRECCION.PEL
4580      BEQ SALTO.ARRIBA
4600      CMP #3
4620      BNE ABAJO
4640 SALTO.ARRIBA
4660      JMP ARRIBA
4680 ;
4700 ABAJO
4720      LDA POS.PELOTA.Y
4740      CMP LIM.INFERIOR.PEL
4760      BNE NO.LIMITE.INF
4780 LIMITE.INFERIOR
4800      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
4802      JSR VER.ANGULO.SALIDA
4804      JMP AQUI.VAMOS
4860 NO.LIMITE.INF
4880      CMP #196
4900      BNE NO.COLISION
4920 COLISION.POSIBLE
4940      LDA POS.PELOTA.X
4960      CMP POS.PALETA
4980      BEQ COLISION
5000      LDX #3
5020 LL.1
5040      CLC
5060      ADC #1
5080      CMP POS.PALETA
5100      BEQ COLISION
5120      DEX
5140      BPL LL.1
5160      LDA POS.PELOTA.X
5180      LDX #12
5200 LL.2
5220      SEC
5240      SBC #1
5260      CMP POS.PALETA
5280      BEQ COLISION
5300      DEX
5320      BPL LL.2
5340      JMP NO.COLISION
5360 COLISION
5400      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
5420      JSR VER.ANGULO.SALIDA
5440      JMP AQUI.VAMOS
5460 NO.COLISION
5480      LDA DELTA.Y
5500      BNE NO.TOPA.INFERIOR
5520 TOPA.INFERIOR
5540      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
5560      CLC
5580      ADC #8
5600      STA MATRIZ.AUXILIAR
5620      TAX
5640      LDA MATRIZ,X
5660      CMP #1        ;ES LADRILLO?
5680      BNE NO.LADRILLO.ABAJO
5700 ES.LADRILLO.ABAJO
5760      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
5780      JMP AQUI.VAMOS
5800 NO.LADRILLO.ABAJO
5820      LDA DELTA.X
5840      CMP #9
5860      BCC MOVER.ABAJO
5880      INC MATRIZ.AUXILIAR
5900      LDA MATRIZ.AUXILIAR
5920      TAX
5940      LDA MATRIZ,X
5960      CMP #1        ;ES LADRILLO?
5980      BNE MOVER.ABAJO
6040      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
6060      JMP AQUI.VAMOS
6080 MOVER.ABAJO
6100      JSR MOVER.ABA
6120      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
6140      CLC
```

```
6160      ADC #8
6180      STA POS.PELOTA.MATRIZ
6200      INC INDICE
6220      LDA #7
6240      STA DELTA.Y
6260      INC POS.PELOTA.Y
6280      JMP AQUI.VAMOS
6300 NO.TOPA.INFERIOR
6320      JSR MOVER.ABA
6340      INC POS.PELOTA.Y
6360      INC INDICE
6380      DEC DELTA.Y
6400      JMP AQUI.VAMOS
6420 ;
6440 ARRIBA
6460      LDA POS.PELOTA.Y
6480      CMP LIM.SUPERIOR.PEL
6500      BNE NO.LIMITE.SUP
6520 LIMITE.SUPERIOR
6560      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
6580      JMP EXIT.ARRIBA
6600 NO.LIMITE.SUP
6620      LDA DELTA.Y
6640      CMP #1
6660      BNE NO.TOPA.SUPERIOR
6680 TOPA.SUPERIOR
6700      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
6720      SEC
6740      SBC #8
6760      STA MATRIZ.AUXILIAR
6780      TAX
6800      LDA MATRIZ,X
6820      CMP #1       ;ES LADRILLO?
6840      BNE NO.LADRILLO.ARRIBA
6900      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
6920      JMP AQUI.VAMOS
6940 NO.LADRILLO.ARRIBA
6960      LDA DELTA.X
6980      CMP #9
7000      BCC MOVER.ARRIBA
7020      INC MATRIZ.AUXILIAR
7040      LDA MATRIZ.AUXILIAR
7060      TAX
7080      LDA MATRIZ,X
7100      CMP #1        ;ES LADRILLO?
7120      BNE MOVER.ARRIBA
7180      JSR CAMBIA.SEN.VERTICAL
7200      JMP AQUI.VAMOS
7220 MOVER.ARRIBA
7240      JSR MOVER.ARR
7260      INC DELTA.Y
7280      DEC POS.PELOTA.Y
7300      INC INDICE
7320      JMP AQUI.VAMOS
7340 NO.TOPA.SUPERIOR
7360      JSR MOVER.ARR
7380      DEC POS.PELOTA.Y
7400      INC INDICE
7420      INC DELTA.Y
7440      LDA DELTA.Y
7460      CMP #8
7480      BNE EXIT.ARRIBA
7500      LDA #0
7520      STA DELTA.Y
7540      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
7560      SEC
7580      SBC #8
7600      STA POS.PELOTA.MATRIZ
7620 EXIT.ARRIBA
7640      JMP AQUI.VAMOS
7660 ;
7680 ;
7700 HORIZONTAL
7720      LDA DIRECCION.PEL
7740      BEQ DERECHA
7760      CMP #1
7780      BEQ DERECHA
7800 ;
7820 IZQUIERDA
7840      LDA POS.PELOTA.X
7860      CMP LIM.IZQUIERDO.PEL
7880      BNE NO.LIMITE.IZQUIERDO
7920      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
7940      JMP AQUI.VAMOS
7960 NO.LIMITE.IZQUIERDO
7980      LDA DELTA.X
8000      BNE NO.TOPA.IZQUIERDA
8020 TOPA.IZQUIERDA
8040      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
8060      SEC
8080      SBC #1
8100      STA MATRIZ.AUXILIAR
8120      TAX
8140      LDA MATRIZ,X
8160      CMP #1       ;ES LADRILLO?
8180      BNE NO.LADRILLO.IZQUIERDA
8240      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
8260      JMP AQUI.VAMOS
8280 NO.LADRILLO.IZQUIERDA
8300      LDA DELTA.Y
8320      CMP #2
8340      BCC MOVER.IZQUIERDA
8360      LDA MATRIZ.AUXILIAR
8380      SEC
8400      SBC #8
8420      STA MATRIZ.AUXILIAR
8440      TAX
8460      LDA MATRIZ,X
8480      CMP #1       ;ES LADRILLO?
8500      BNE MOVER.IZQUIERDA
8560      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
8580      JMP AQUI.VAMOS
8600 MOVER.IZQUIERDA
8620      JSR MOVER.IZQ
8640      INC INDICE
8660      DEC POS.PELOTA.MATRIZ
8680      LDA #11
8700      STA DELTA.X
8720      DEC POS.PELOTA.X
8740      JMP AQUI.VAMOS
8760 NO.TOPA.IZQUIERDA
8780      JSR MOVER.IZQ
8800      INC INDICE
8820      DEC DELTA.X
8840      DEC POS.PELOTA.X
8860      JMP AQUI.VAMOS
8880 ;
8900 DERECHA
8920      LDA POS.PELOTA.X
8940      CMP LIM.DERECHO.PEL
8960      BNE NO.LIMITE.DERECHO
9000      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
9020      JMP EXIT.DERECHA
9040 NO.LIMITE.DERECHO
9060      LDA DELTA.X
9080      CMP #8
9100      BNE NO.TOPA.DERECHA
9120 TOPA.DERECHA
9140      LDA POS.PELOTA.MATRIZ
9160      CLC
9180      ADC #1
9200      STA MATRIZ.AUXILIAR
9220      TAX
9240      LDA MATRIZ,X
9260      CMP #1       ;ES LADRILLO?
9280      BNE NO.LADRILLO.DERECHA
9340      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
9360      JMP AQUI.VAMOS
9380 NO.LADRILLO.DERECHA
9400      LDA DELTA.Y
9420      CMP #2
9440      BCC MOVER.DERECHA
9460      LDA MATRIZ.AUXILIAR
9480      SEC
9500      SBC #8
9520      STA MATRIZ.AUXILIAR
9540      TAX
9560      LDA MATRIZ,X
9580      CMP #1       ;ES LADRILLO?
9600      BNE MOVER.DERECHA
9660      JSR CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
9680      JMP AQUI.VAMOS
9700 MOVER.DERECHA
9720      JSR MOVER.DER
9740      INC DELTA.X
9760      INC POS.PELOTA.X
9780      INC INDICE
9800      LDA DELTA.X
9820      CMP #12
9840      BNE EXIT.DERECHA
9860      LDA #0
9880      STA DELTA.X
9900      INC POS.PELOTA.MATRIZ
9920 EXIT.DERECHA
9940      JMP AQUI.VAMOS
9960 NO.TOPA.DERECHA
9980      JSR MOVER.DER
010000    INC INDICE
010020    INC POS.PELOTA.X
010040    INC DELTA.X
010060    LDA DELTA.X
010080    CMP #12
010100    BNE EXIT.DERECHA
010120    LDA #0
010140    STA DELTA.X
010160    INC POS.PELOTA.MATRIZ
010180    JMP AQUI.VAMOS
010200 CAMBIA.SEN.VERTICAL
010220    LDA #0
010240    STA INDICE
010260    LDA DIRECCION.PEL
010280    BNE NO.ES.0
010300    INC DIRECCION.PEL
010320    RTS
010340 NO.ES.0
010360    CMP #1
010380    BNE NO.ES.1
010400    DEC DIRECCION.PEL
010420    RTS
010440 NO.ES.1
010460    CMP #2
010480    BNE SI.ES.3
010500    INC DIRECCION.PEL
010520    RTS
010540 SI.ES.3
010560    DEC DIRECCION.PEL
010580    RTS
010600 CAMBIA.SEN.HORIZONTAL
010620    LDA #0
010640    STA INDICE
010660    LDA DIRECCION.PEL
010680    BNE NO.0
010700    LDA #3
010720    STA DIRECCION.PEL
010740    RTS
010760 NO.0
010780    CMP #1
010800    BNE NO.1
010820    INC DIRECCION.PEL
010840    RTS
010860 NO.1
010880    CMP #2
010900    BNE NO.2
010920    DEC DIRECCION.PEL
010940    RTS
010960 NO.2
010980    LDA #0
011000    STA DIRECCION.PEL
011020    RTS
011040 VER.ANGULO.SALIDA
011060    RTS
011080 ;
012140    STA MISSILS+POS.PELOTA.Y,X
012860    JSR ESPERA
012900 ;
012920 MOVER.ARR
012940    CLC
012960    LDA POS.PELOTA.Y
012980    ADC #7
013000    TAY
013020    LDA #0
013040    STA MISSILS,Y
013060    LDY POS.PELOTA.Y
013080    DEY
013100    JSR MUEVE.ARRABA
013120    RTS
013140 ;
013160 MOVER.ABA
013180    LDY POS.PELOTA.Y
013200    DEY
013220    LDA #0
013240    STA MISSILS,Y
013260    LDY POS.PELOTA.Y
013280    INY
013300    JSR MUEVE.ARRABA
013320    RTS
013340 ;
013360 MUEVE.ARRABA
013380    LDX #0
013400 MV.1
013420    LDA DATOS.PELOTA,X
013440    STA MISSILS,Y
013460    INY
013480    INX
013500    CPX #8
013520    BNE MV.1
013540    RTS
013560 ;
013580 ESPERA
013600    LDX #7
013620 W.0
013640    LDY #0
013660 W.1
013680    INY
013700    BNE W.1
013720    DEX
013740    BNE W.0
013760    RTS
013780 ;
```



Por Bill Y. y Netol

SCARY SCHOOL

¡Ayuda al simpático y tierno fantasmita BLINKY a convertirse en un verdadero fantasma!

El único sueño de BLINKY es convertirse en un fantasma de verdad que sea capaz de asustar a las seres humanos. Para ello, debe reunir una serie de ingredientes que deberá mezclar a fin de lograr su propósito. Claro que lo anterior no es muy fácil que digamos, ya que diversas criaturas como: arañas, sapos, pirañas, etc., tratarán por todos los medios de evitar que BLINKY cumpla su misión.

Para ayudarle a cumplir su tan ansiado sueño te presentamos el siguiente cargador de vidas infinitas. Como siempre tipea **cuidadosamente** el listado que viene a continuación, poniendo especial atención a las líneas que contienen las sentencias DATA. Luego, graba una copia a diskette o cassette (por si algo resulta mal y viajas a la-la-landia), escribe RUN, presiona RETURN y sigue las indicaciones que aparecerán en la pantalla. ¡No olvides el papel higiénico y la linterna o estarás perdido en el submundo de las tinieblas para siempre!

Nota: El CARGADOR de VIDAS INFINITAS para BLINKY aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de: **CARBLINK.BAS**

```
100 REM ******************************
110 REM *    CARGADOR   'BLINKY'     *
120 REM *                            *
130 REM *  Revista STAK # 5   1992   *
140 REM ******************************
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
 710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA  S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 12,4:? "Cargador BLINKY"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1678:GOSUB 420
210 D=341:H=416:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
 (S/N) ";:GOSUB 400
240 IF S$<>"S" AND S$<>"N" THEN 230
250 IF S$="S" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette?  ";:GOSUB 400
280 IF S$<>"D" AND S$<>"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 415,1
300 POSITION 7,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con BLINKY"
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K:":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISA LINEAS DATA ****
420 TRAP 500
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
 "Error en Numero de linea ";L:END
480 IF SUM=B THEN 510
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
 DATA en linea ";LIN:END
500 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Faltan L
ineas DATA":END
510 LIN=LIN+10
520 NEXT I
530 RETURN
540 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,133,9,169,
1,141,240,2,162,100,160,6,32,66,198,16
9,0,133,20,27908
630 DATA 165,19,197,19,240,252,32,85,1
,162,255,154,173,159,1,208,8,169,12,14
1,252,2,76,128,34968
640 DATA 198,76,152,197,125,29,160,195
,193,210,199,193,196,207,210,160,160,1
94,160,204,160,201,160,206,54309
650 DATA 160,203,160,217,160,160,210,1
97,214,201,211,212,193,160,211,212,193
,203,160,185,178,160,155,0,51325
660 DATA 169,6,162,1,160,105,76,92,228
,169,147,141,226,2,169,1,141,227,2,96,
8,32,94,1,27436
670 DATA 32,131,1,173,160,1,240,10,169
,95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95
,228,173,181,34298
680 DATA 130,201,198,208,8,169,165,141
,181,130,238,160,1,96,173,160,1,208,6,
32,131,1,32,85,29338
690 DATA 1,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,193
```

Distort

por New Age

Comenzamos una serie con efectos visuales para pantallas de presentación

```
1 REM  EFECTO ESPECIAL 'DISTORSION'
2 REM   (Basado en un juego de ST)
3 REM         Por: New Age 1992
1000 GRAPHICS 0
1010 PRINT "Revisando DATOS..."
1020 REM ***************************
1030 REM * FLOAD$: Rutina Rapida    *
1040 REM * Para Lectura de DISK/CASS*
1050 REM ***************************
1060 DIM FLOAD$(56)
1070 RESTORE 1910:SUMA=0
1080 FOR I=1 TO 56
1090 READ A
1100 FLOAD$(LEN(FLOAD$)+1)=CHR$(A)
1110 SUMA=SUMA+A
1120 NEXT I
1130 IF SUMA<>5550 THEN 1290
1140 REM ***************************
1150 REM *       POKEa Rutina       *
1160 REM *       'DISTORSION'       *
1170 REM *  en Memoria (1536-1696)  *
1180 REM ***************************
1190 RESTORE 1990:SUMA=0
1200 FOR I=1 TO 161
1210 READ A:POKE 1535+I,A
1220 SUMA=SUMA+A
1230 NEXT I
1240 IF SUMA=21186 THEN 1320
1250 REM ***************************
1260 REM * Pantalla Roja y Grafico 0*
1270 REM * si hay error en los DATOS*
1280 REM ***************************
1290 GRAPHICS 0:POKE 710,66
1300 PRINT "DATOS mal tipeados... Veri
fique..."
1310 END
1320 GRAPHICS 15+16
1330 REM ***************************
1340 REM *    Espera hasta que se   *
1350 REM *   Presione START y carga *
1360 REM *  una Pantalla en formato *
1370 REM * Micropainter (62 sect.) o*
1380 REM * 7680 bytes +4 de colores.*
1390 REM *  (Si no tiene pantalla,  *
1400 REM *  lea texto del Articulo) *
1410 REM ***************************
1420 IF PEEK(53279)<>6 THEN 1400
1430 OPEN #1,4,0,"D:NOMBRE.EXT"
1440 TRAP 1500
1450 X=USR(ADR(FLOAD$),1,33104,7680)
1460 GET #1,A:POKE 712,A
1470 GET #1,A:POKE 708,A
1480 GET #1,A:POKE 709,A
1490 GET #1,A:POKE 710,A
1500 CLOSE #1:TRAP 40000
1510 REM ***************************
1520 REM *    Ajuste de Lista de    *
1530 REM *  Despliegue para Rutina  *
1540 REM *       'DISTORSION'       *
1550 REM ***************************
1560 POKE 559,0:DL=124*256
1570 FOR I=0 TO 1023
1580 POKE DL+I,0
1590 NEXT I
1600 POKE DL,112:POKE DL+1,112:POKE DL
+2,112
1610 FOR I=3 TO 576 STEP 3
1620 POKE DL+I,78
1630 POKE DL+I+1,0
1640 POKE DL+I+2,127
1650 NEXT I
1660 POKE DL+579,65:POKE DL+580,0:POKE
 DL+581,124
1670 POKE 560,0:POKE 561,124
1680 REM ***************************
1690 REM *   Se activa la Rutina    *
1700 REM ***************************
1710 POKE 559,34
1720 POKE 203,1:POKE 204,2:POKE 205,19
3:POKE 1536+26,2
1730 POKE 1536+157,65:POKE 1536+158,12
6:POKE 1536+159,40:POKE 1536+160,159
1740 X=USR(1536,1536+10,7)
1750 IF PEEK(203)=1 THEN 1750
1760 X=USR(1536,49802,7)
1770 REM ***************************
1780 REM * Se repite hasta el fin de*
1790 REM *los tiempos o hasta apagar*
1800 REM *  el computador. Lo que   *
1810 REM *      suceda primero...   *
1820 REM ***************************
1830 GOTO 1720
1840 REM
1850 REM ***************************
1860 REM *     DATOS DE FLOAD$      *
1870 REM *   (FLOAD: Fast LOAD)     *
1880 REM *    (o Carga Rapida)      *
1890 REM ***************************
1900 REM
```

```
1910 DATA 216,173,1,211,9,2,141,1,211,
104,104,104,10,10,10,10,170,169,7,157,
66,3,104,157
1920 DATA 69,3,104,157,68,3,104,157,73
,3,104,157,72,3,32,86,228,132,212,160,
0,132,213,173
1930 DATA 1,211,41,253,141,1,211,96
1940 REM
1950 REM ****************************
1960 REM *    Rutina 'Distorsion'    *
1970 REM ****************************
1980 REM
1990 DATA 104,104,170,104,168,104,104,
76,92,228,216,165,203,208,3,76,98,228,
198,204,240,3,76,98
2000 DATA 228,169,2,133,204,198,205,20
8,7,169,0,133,203,76,98,228,165,205,17
0,173,157,6,133,206
2010 DATA 173,158,6,133,207,173,159,6,
133,208,173,160,6,133,209,169,1,133,18
6,133,187,160,0,165
2020 DATA 208,145,206,200,165,209,145,
206,202,208,31,173,157,6,56,233,3,176,
3,206,158,6,141,157
2030 DATA 6,173,159,6,56,233,40,176,3,
206,160,6,141,159,6,76,98,228,198,186,
208,25,230,187
2040 DATA 165,187,201,16,144,2,169,16,
133,187,133,186,165,208,56,233,40,176,
2,198,209,133,208,165
2050 DATA 206,56,233,3,176,2,198,207,1
33,206,76,69,6,0,0,0,0
2060 REM
2070 REM ***    FIN DEL PROGRAMA    ***
```

EFECTO DISTORT por New Age

Muchas veces en un programa o juego se desea mostrar una pantalla de dibujo como presentación del mismo. Para salir de lo corriente, es bueno de disponer de algunos efectos para darle a esta pantalla un "toque" particular. A partir de este número iremos mostrando algunos efectos posibles y nunca vistos en ATARI 8 bits que podrán agregar a sus propios programas para hacer aparecer sus pantallas.

El efecto de este mes se denomina DISTORT, y esta basado en uno visto en el juego SUPER SPRINT, para ATARI ST. Este, hace aparecer la pantalla de dibujo como una gota de líquido (al menos eso creo yo).

El programa a tipear está para ser usado con una pantalla en gráfico 7 1/2 (o 15), formato Micropainter (no comprimida). Si no tienen una a mano, pónganse a trabajar en una con cualquier programa de dibujo en 7 1/2 que tengan arrumbado por ahí.

El listado está lo suficientemente documentado y estúdienlo luego de tipearlo correctamente. Si desean modificarlo para GRAFICO 9, cambien la línea 1320 por: 1320 GRAPHICS 9 y la línea 1610 por: 1610 POKE DL+l,79. En la línea 1430 deben colocar el nombre del archivo de pantalla. Para los usuarios de cassette deben poner: 1430 OPEN #1,4,0,"C:".

Esperamos que les guste y en el próximo número irá otro efecto de nuestro experto en efectos especiales New Age. **Nota del Editor: Estamos esperando que te pongas las pilas y hagas nuevos efectos.**



Por Bill Yesterday y
Anónimos del siglo XX.

HACKER

Para este inclasificable juego de espías, tenemos algunos datos a compartir:

la clave para ingresar al juego inmediatamente, sin pasar por la exhaustiva prueba del principio es AUSTRALIA. Las cuatro claves de seguridad, que el programa requiere son:

1 MAGMA, LTD.
2 AX-0310479
3 HYDRAULIC
4 AUSTRALIA

Los pasos a seguir para completar la misión con éxito son:

	PAIS	QUE DAR	COMPRAR
1	SUIZA	$5000	TODO
2	EGIPTO	CRONOGRAFO	TODO
3	ROMA	ESCARABAJO	NADA
4	INDIA	TUTANKAMON	NADA
5	NEW YORK	CHALET	BONOS
6	TOKYO	BONOS	TODO
7	CHINA	PERLAS	JADE
8	CUBA	JADE	NADA
9	LONDRES	CAMARA	LP DE BEATLES
10	SAN FCO.	LP DE BEATLES	NADA

11 WASHINGTON Dar documento al agente del FBI.

En ese momento, si tienen la impresora encendida (obviamente si poseen una) y un poco de suerte, obtendrán su diploma de ...., sino, Bad Luck!.

CONAN EL BARBARO

Para obtener vidas infinitas, presionar la T, durante la carga del juego.

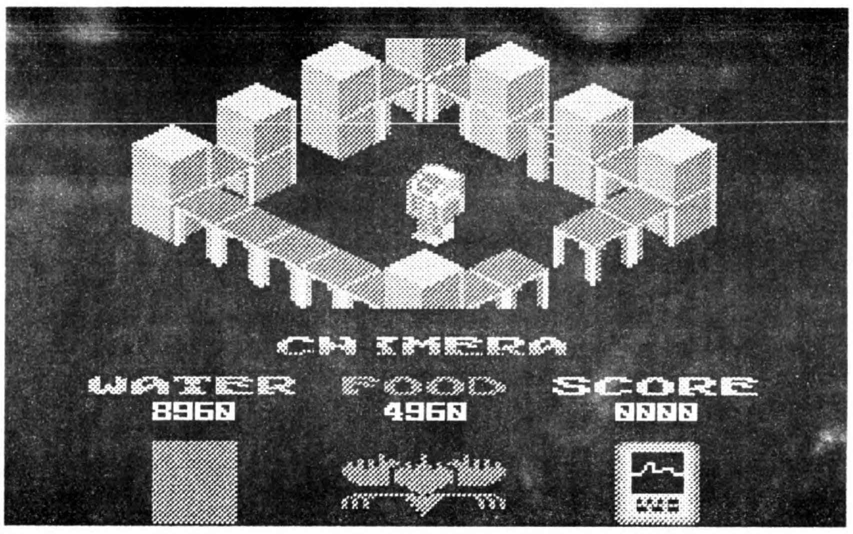
LODE RUNNER

Para este estupendo juego de habilidad e ingenio, les entregamos algunas pillerías. Aquí van:

CTRL U	Avanza a la siguiente pantalla.
CTRL F	Va sumando vidas extras.
CTRL K	Para jugar por teclado.
CTRL J	Para jugar con joystick.
<--	Disminuye la velocidad del juego.
-->	Aumenta la velocidad del juego.

PLASTRON

Al estar jugando tipear STEVE BAK. En ese momento, tendrás inmunidad contra los enemigos y obstáculos. Sin embargo, !Cuidado con tu energía!. **Deberás tomar 6 "Efes", para poder pasar de nivel.**





Por Rodrigo Cabrera

Si tu eres de los que prefieren aquellos juegos en que solamente hay que matar a los malos o sacudir joysticks hasta romperlos, no sería una buena idea que leyeras esto, ya que este juego esta catalogado entre los difíciles.

CHIMERA: "Te hará pensar como ningún otro juego lo ha hecho antes; si terminas este juego en un mes tienes un C.I. igual al de Einstein", esto es lo que dicen sus autores en la presentación del juego, pero evidentemente esto no va para tí, por lo que verás mas adelante).

La vida de millones de personas está en juego; una base espacial está a la deriva y los científicos prevéen que hará colisión contra la tierra dentro de quince horas. El androide **CHIMERA** tiene bajo su responsabilidad la importante misión de evitar la catástrofe. Este cometido solo puede cumplirse adecuadamente activando las cuatro cargas explosivas esparcidas en las sesenta y cuatro salas de la base errante.

Con la ayuda del **MAPA** podrás orientarte por los intrincados pasillos para así localizar los elementos que te ayudarán en tu causa. Cada una de las cargas explosivas está dividida en dos segmentos; estos deben ser unidos y llevados a cualquiera de los cuartos azules (en el mapa aparecen con vértices curvos, para su pronto ensamblaje y conección.

Los elementos a buscar son los siguientes:

La llave de tuercas **(SPANNER)** y la tuerca **(SCREW)**, forman una carga.

La llave **(KEY)** y el candado **(PADLOCK)**, forman otra carga.

Enciende la linterna **(TORCH)** en el cuarto Oscuro **(DARK ROOM)** y obtendrás la próxima carga.

La pirámide Inversa **(PIRAMUD)** y la pirámide Normal **(PIRAMID)** que forman la cuarta carga, son las más difíciles de unir, ya que se encuentran en salas demasiado alejadas.

Todos los objetos deben ser cógidos en un cierto orden, y éste lo debes descubrir tú mismo (¡La Dura!).

Pero no es fácil cumplir con tu misión, **CHIMERA**, por ser tan perfecto, posee cualidades humanas, y por ello debe alimentarse constantemente durante el transcurso del juego con el pan y el agua que encuentre en el camino. Debido a que estos alimentos son limitados **hay que saber muy bién cuando utilizarlos.** También encontrarás unos detestables radiadores que harán que tus reservas de agua se agoten rápidamente y ocasionen la destrucción del androide.

Las reservas de pan se terminan muy lento asi es que no te preocupes mucho respecto a esto, pero **¡OJO!**, hay muy poco pan y están muy lejos uno de otro. Debes prestar mucha atención a algunas paredes ya que hay alimento 'fondeado' (es decir escondido) en ellas.

Debido ha que si continuo explicando este juego, tu lo terminarás de inmediato y esa no es la gracia, mis fauces quedaran herméticamente selladas por siempre.

Nota del Editor: 'Siempre' es mucho tiempo, pero de cualquier manera felicitaciones a Rodrigo Cabrera por este excelente artículo y el detallado mapa. Tocayo tenia que ser! Ojalá que nos sigas mandando otras colaboraciones tan buenas como esta. Un ejemplo a seguir por los flojos.

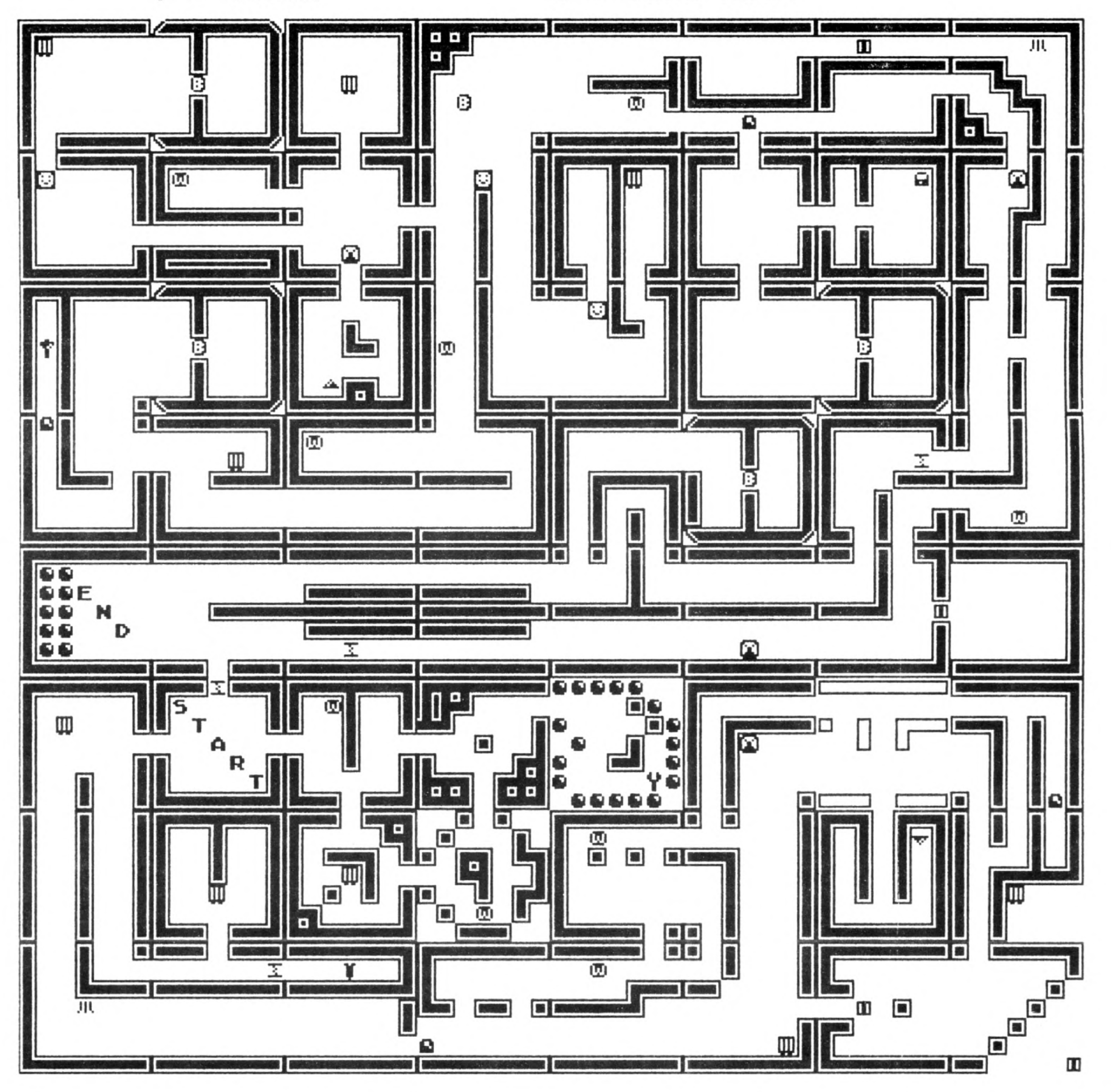
FE DE ERRATA: En el NUMERO 3 de la revista, en el listado Assembler del STAKOUT, hay varias líneas del tipo LDA #> NOMBRE o LDA #< NOMBRE, que no ensamblan en el EDITOR ASSEMBLER. Ellas deben ser cambiadas por:
Las del tipo LDA #> NOMBRE por LDA #NOMBRE/256.
Las del tipo LDA #< NOMBRE por LDA #NOMBRE&256.
Las líneas que deben cambiar son: 14300, 14340, 14380, 14940, 14980, 15020 y 15060.

Mapa del Chimera

Por Rodrigo Cabrera

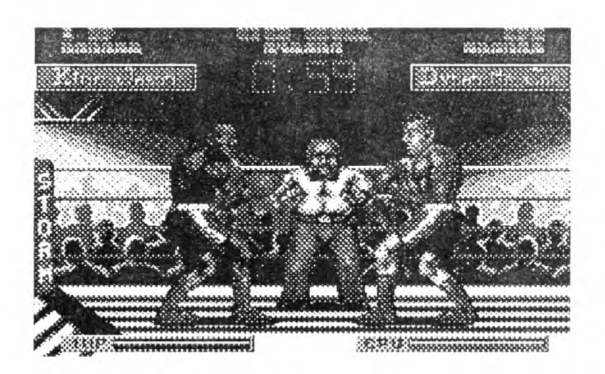
CHIMERA

= ELECTRIC FENCE	= PANDORA BOX
= MUG OF WATER	= WALL
= LOAF OF BREAD	= DOOR
= RADIATOR	= COMPUTER
= TOAST	= REV. HOURGLASS
= SPANNER	= PADLOCK
= SCREW	= PIRAMUD
= KEY	= PIRAMID
= TORCH	= DARK ROOM



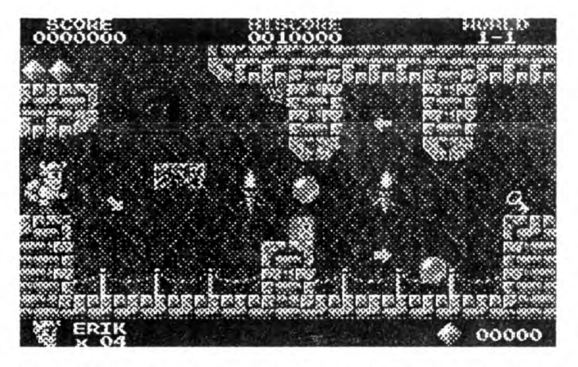
JUEGOS: ATARI ST — *Los Nuevos Los Clásicos*

Por Rod Rubber



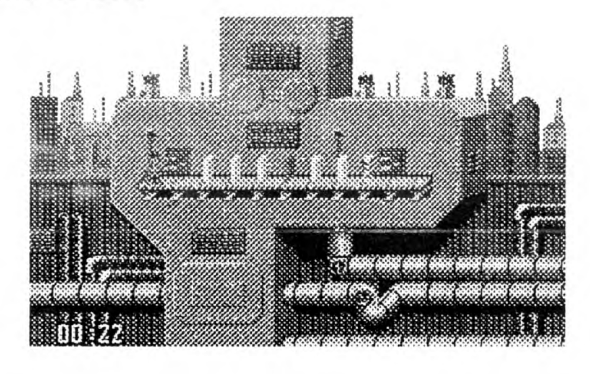
HOT RUBBER

Excelente programa de carreras de moto. Múltiples opciones de juego.



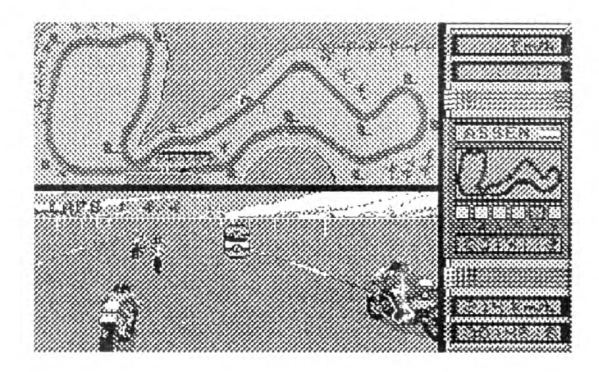
INTERNATIONAL NINJA RABBIT

Osos panda, conejos y dragones en este colorido juego de peleas de artes marciales.



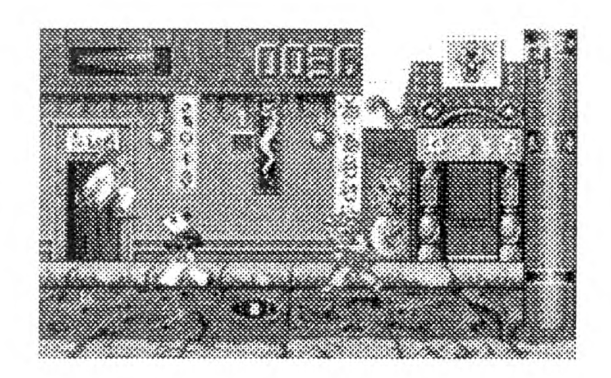
FINAL BLOW

Emocionante juego de peleas de Box. Sprites Grandes y quizás por eso un poco lento.



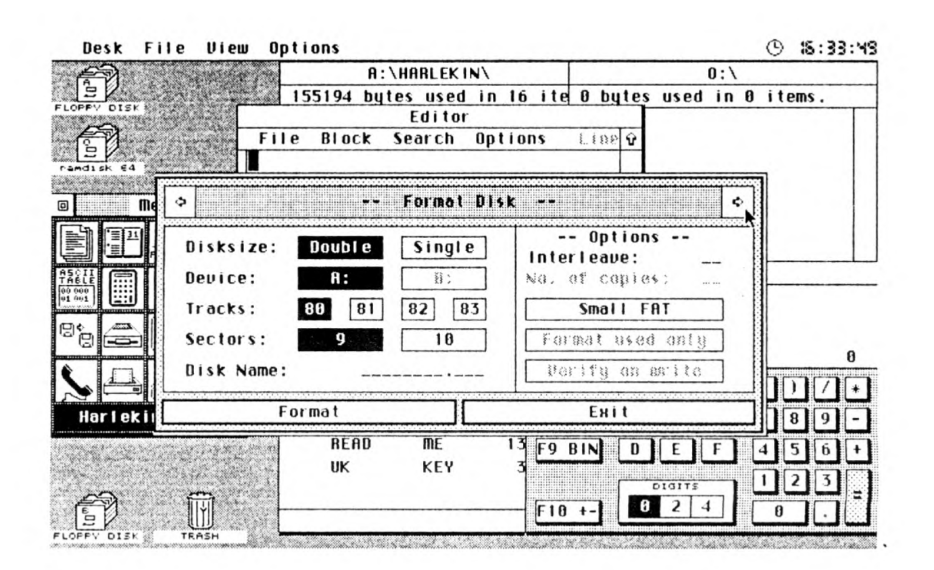
ERIK

Entretenido juego de habilidad y plataformas.



PUSH OVER

Un entretenido juego de ingenio. Una simpática hormiga debe resolver variados puzzles.



HARLEKIN

Por
Rodrigo
Gómez

Sin duda todos los poseedores de un ATARI ST, conocerán las ventajas de los programas accesorios. Poder acceder rápidamente a calculadoras, procesador de texto, agenda de notas, selectores de archivos más avanzados de los que trae el sistema, editores de sectores, etc., sin tener que abandonar el programa en que se está trabajando, puede llegar a ser a veces cosa de vida o muerte. Este mes les hablaremos de un fabuloso programa accesorio múltiple, cuya única desventaja podría ser que es solamente para resolución alta (es decir monocromático). Sin embargo pronto esperamos que se encuentre en nuestro país la versión también para color.

La 'gracia' que posee este programa es que es totalmente configurable en su funcionamiento. Es decir, cuando uno lo quiera colocar en un diskette con algún programa determinado, se pueden setear sus opciones de tal manera de adecuarlo lo mejor posible a esa situación.

HARLEKIN es, como decíamos, un programa accesorio múltiple y dispones de las siguientes opciones accesables desde su menú o por medio del teclado, configurándolo antes para este propósito:

CONFIGURACION DEL HARLEKIN

El HARLEKIN es totalmente configurable. Esto se realiza a traves de un archivo incluido en el paquete de software llamado CONFIG.PRG. Hay que considerar eso si, la memoria disponible del computador y el programa al que estará asociado el Harlekin como accesorio. Es preciso hacer una copia del Harlekin antes de configurarlo, puesto que se escribirán datos y archivos en la configuración.

Desde aquí es posible asignar la memoria destinada a cada opción en el menú **Default Settings**.

Así mismo es posible crear o programar el teclado de la forma más conveniente para el usuario. De esta manera, fácilmente puede disponer de las vocales acentuadas, eñes y caracteres especiales en las teclas que usted prefiera. La visualización y redefinición de los fonts del sistema es posible para lo que gustan (y tienen el tiempo) de hacerlo.

Algo a tener en cuenta: En el submenú **Macro Keys** se pueden programar un juego de teclas (esto quiere las teclas control o shift o alternate o una combinación de ellas más una tecla normal) para llamar los submenús del **HARLEKIN** sin necesidad de tener que llamarlos desde el menú principal, o algunas otras opciones como una reset o partida en frío del computador sin necesidad de apagarlo.

Una vez que haya terminado de configurar su programa y esté satisfecho, grabe al disco esta configuración con **Save Settings.**

Default setting's

Ramdisk	0 Kb	R
Editor	0 Kb	R
Scrapbook	0 Kb	R
Printer spooler	0 Kb	
Printer Filter	0 Kb	
Macro Key	0 Kb	
8x6 System font	1152 byte	
8x8 System font	2048 byte	
8x16 System font	4096 byte	
Keyboard	384 byte	
Total:	7680 byte	

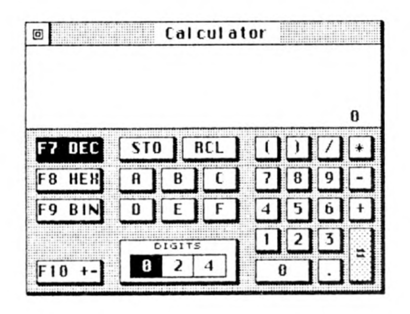
Cancel OK

PROCESADOR DE TEXTO

Este es, sin ser realmente profesional, capaz de brindarle todo lo necesario para poder escribir sin ningún problema cualquier tipo de carta o documento rápido. Carga y grabación, Tratamiento de Bloques de texto, Opciones de búsqueda y reemplazo, formato de la página, etc., son fácilmente operables desde los menús en la parte superior del procesador. La memoria disponible para texto, dependerá de la configuración inicial que se le haya dado.

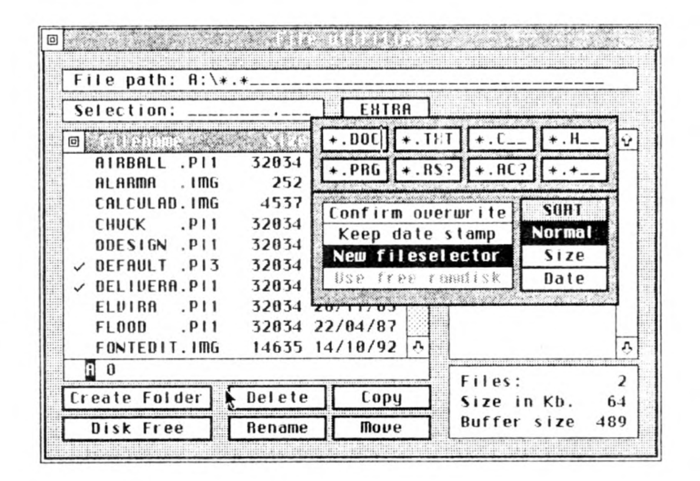
```
Editor
File  Block  Search  Options   Line: 1  Col: 0  Memory: 15660
Documentation to the         ✓Text Mode          Driver Files
                              Ascii Mode
Harlekin: The Program
                              Tab lenght: 3
This text is copyrigh         Expand TAB          1989 and may not be
reproduced in any for         Compress SPACE      permission.
                              Line Width: 80
Harlekin is produced
Mermaid Group                 Page Layout...
Krabbesholmsalle 2
DK-8000 Århus C

Harlekin is distributed by:
MAXON Scandinavia
Montanagade 29e
DK-8000 Århus C
Tel. +45 86 20 13 88
FAX  +45 86 20 12 04
```



CALCULADORA

¿Quién no necesita de pronto una buena calculadora que lo saque de apuro?. Para operaciones comunes (iNo es programable, exigentes!) en Decimal, Binario, Hexadecimal, esta pequeña calculadora que dispone además de memoria, no lo defraudará.



FILE UTILITIES (UTILITARIOS DE ARCHIVO)

Crear Sub-Directorios (Carpetas), copiar, mover, borrar, renombrar archivos, ver directorios, es posible desde acá. En el sub-menú de **EXTRAS**, se pueden setear, extensiones de búsqueda, confirmación de escritura, orden de despliegue de los archivos, etc. Por ejemplo si desea borrar varios archivos de un diskette, simplemente vaya marcándolos y estos aparecerán en la ventana de la derecha **(Selected)**, luego marque la opción **Delete** y previa confirmación todos serán borrados.

```
-- Copy Disk --
Source:       A:  B:          -- Options --
Destination:  A:  B:          Interleave:    --
                              No. of copies: --
All Tracks   Used only        Small FAT
                              Format used only
                              Verify on write
Copy                          Exit
```

DISK UTILITIES (UTILITARIOS DE DISKETTE)

Para formatear diskettes, con 80, 81, 82 u 83 tracks, a 9 o 10 sectores por track, o copiar diskettes ya sea completos o sólo por sectores usados. ***Apuntando el mouse en las flechas de la parte superior del submenú se cambia entre uno u otra opción.*** Algunas opciones más están disponibles.

RELOJ Y ALARMA

Harlekin dispone de un reloj configurable que se puede instalar en la parte superior derecha de la pantalla. También dispone de una alarma con un contador en regresiva. **Unas campanadas con un mensaje (colocado por el usuario), le avisarán que su tiempo ha llegado.**



MONITOR

En esta sección se puede examinar la memoria del computador, el diskette (ya sea por sectores o tracks) y archivos del diskette. Para los que entiendan más en materia de estructura del diskette o archivos disponen de varias opciones más con las cuales pueden buscar información específica, cambiarla, etc.

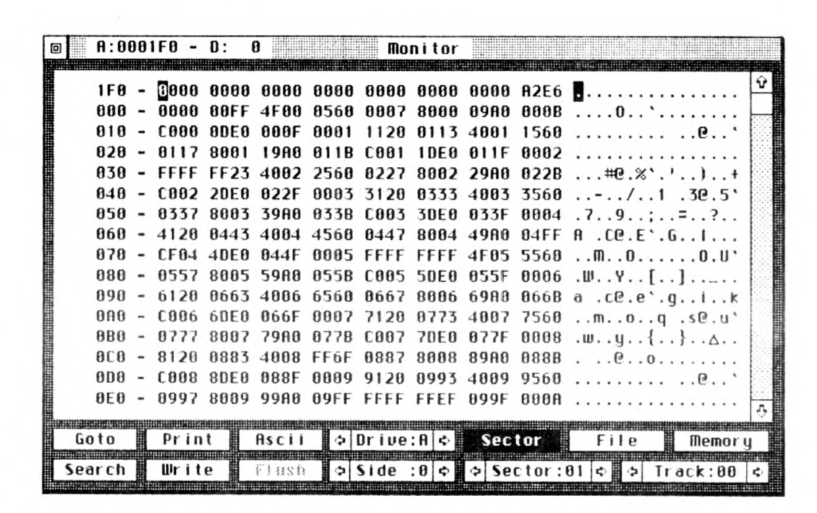
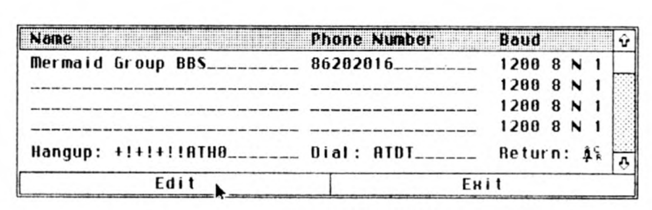


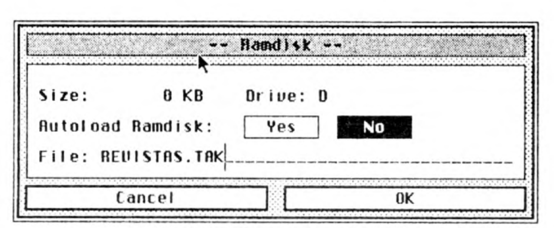
TABLA DE CARACTERES ASCII

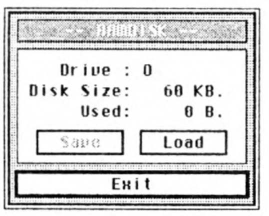
Siempre es útil disponer de una tabla con los caracteres ASCII. Marcando cualquiera de ellos en la tabla, aparecerá su valor hexadecimal y decimal correspondiente.

MODEM (COMUNICACIONES)

Todo una interface de comunicaciones también se encuentra disponible para el que disponga del hardware adecuado.







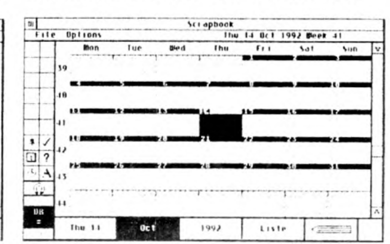
RAMDISK

Como ya dijimos en la sección de configuración, es posible disponer de una disketera virtual en memoria. El tamaño de ella dependerá obviamente del sistema en que se esté trabajando. **Una opción bastante interesante del Harlekin es la capacidad de grabar en un archivo, todo lo que se encuentra en un momento determinado en la Ramdisk.** Este mismo archivo ya grabado, es posible cargarlo otro día de tal manera de disponer rápidamente de toda la información idéntica a como se encontraba antes. Por ejemplo, supongamos que usted usa la **Ramdisk** para tener instalados fonts para un programa. Luego de copiarlos a la ramdisk haga un **SAVE** para crear un archivo (póngale un nombre ad hoc) que los contenga. En otra oportunidad sólo tendrá que cargar este archivo para disponer de los mismos fonts en la ramdisk.

AGENDA DE NOTAS (SCRAPBOOK)

Sin duda la agenda de notas que está disponible en **HARLEKIN** es muy completa. Dispone desde 1980 hasta 1999, con todos los meses, días y horas correspondientes. Solamente un usuario relamente interesado en usarla podrá sacarle todo el provecho, puesto que **sus opciones son muchas y complejas.**



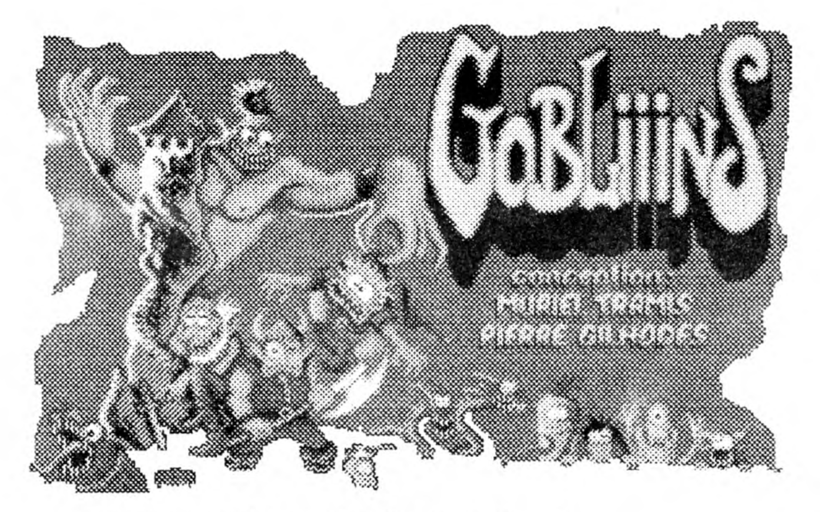


MAS OPCIONES

Aparte de la opciones ya detalladas, **HARLEKIN** dispone de algunas otras tales como, manejo de filtros e impresora, carga de archivos macro, Información del sistema, RS 232, etc. En el menú de **System Setting** (Configuración del sistema), se encuentran otras tales como: selección de fonts, **protección de pantalla,** rapidez del mouse y respuesta de los botones, respuesta y sonido del teclado, reloj y alarma, etc.

EN RESUMEN

Sin ninguna duda, este programa es totalmente necesario para un usuario realmente serio. Su presentación, amigabilidad, sus múltiples y bien realizadas funciones, lo convierten en un software de alto nivel. Esperamos en un próximo número echar un vistazo a la nueva versión a color. Hasta la próxima.





Por Max Veuthey

Esto no es idea mía. Yo tenía en mis planes revisar un arcade que muchas veces repaso y ya estaba por colocar su título, que dicho sea de paso es "JU... Ah? ... que el editor en jefe me está llamando?...........No quiere, no quiere un arcade en mi columna, quiere que vuelva a las aventuras, que no tengo dedos para el piano, que no capto las ideas modernas, que mi idiosincracia y qué se yo cuántas otras cosas; así que esta vez acompañaremos a los Goblins en sus andanzas, y punto. No es mi culpa.

Nota del Editor: A veces me siento un Goblin, tratando de hacer caber el texto en la Revista.

Simpáticos personajes estos, los goblins (o duendes si lo prefiere).

Pero empecemos por el principio: estamos en un real comedor, real porque hay un rey en él, y una reina y toda la familia real, incluso una real mascota (perro?) o debo decir una regia mascota?

Se almuerza, o cena (da lo mismo); mucha cháchara, un abuelo pidiendo más vino, música, (parece un cantautor, pero de la época, o sea un trovador), un lindo día, un hombre pájaro (?) se observa a través de las ventanas el cual sufre un pequeño percance que no tiene absolutamente nada que ver con esta historia pero que la caracteriza a través de todo su desarrollo. En fin, una familia feliz. De pronto usted ve una imagen (parcial) que a mí me recordó a la macumba y que al rey le hace dar un alarido que no tiene nada de regio pero sí mucho de real. Observamos que alguien, no sabemos quién, le está haciendo " **MAL**" al rey a través de una imagen (un pequeño muñeco a imagen y semejanza de él) que es torturada con un alfiler, (dolor), una araña (terror), una pluma de ave (cosquillas desesperantes), un mazo (terrible dolor de cabeza, ya que le aforró en la real testa) etc. Una excelente pantalla de presentación a mi modo de ver, que resume en forma clara, entretenida y simpática el meollo de la aventura.

Misión: usted, controlando tres duendes debe entregar varios elementos a un poderoso mago, quien podrá liberar al rey del suplicio a que está sometido. Para empezar, deberá ser un diamante y luego algunas cosas más que se le indicarán durante el desarrollo de la aventura. Esta tiene un marcado sentido del humor y no me cabe duda que lo sabrá apreciar, de principio a fin.

Los duendes son tres, y cada uno tiene propiedades o características propias y para conseguir su objetivo deben actuar en forma conjunta y mancomunada. Uno de ellos, el más venerable, es mago y puede aplicar su magia sobre cualquier objeto, aunque no todos reaccionen a ella, y no hace nada más. El segundo es bueno para los chopazos (nada que ver con los shops!); es decir supone que todo se arregla a coscachos y también tiene la propiedad de trepar, sobre todo por cuerdas o cualquier cosa que sirva para lo mismo. Creo que es el más pelusa de los tres. Y el último, puede trasladar cosas (de a una) y/o/u operarlas. (Tómelas antes). El juego presenta aproximadamente veinte (XX) pantallas, y en todas debe resolver asertijos para pasar a la siguiente. Cuando lo logra, los duendes lo celebran aparatosamente y se le entrega un código para partir de ahí, el que está en relación con la energía que tenga en ese momento. Lo anterior, porque si realiza acciones reñidas con el buen sentido, la racionalidad, o la decencia, será castigado con un cierto drenaje de su energía (o vida remanente). Y por supuesto, el código entregado será distinto.

El juego se maneja con mouse (ratón, para los autóctonos) y es muy fácil de aprender. Coloque el cursor sobre un duende y botón, y ese será el duende manejable y no digo activo porque los otros dos estarán activos pero haciendo cosas para no aburrirse mientras usted maneja el otro. (¿ suena raro?) Tal vez, pero obsérvelos.

Con el boton derecho elige la acción y con el izquierdo la efectúa. También se puede seleccionar un duende en una imagen central en la base de la pantalla. Al costado derecho hay una calavera, que es el icono para salvar el juego en el momento que desee. Al lado izquierdo de ésta hay una mesita, donde aparecen los objetos que deberán obtener para quitarle el dolor de cabeza al rey aunque esto último solo como una referencia, o como recordatorio, ya que el juego controla estos aspectos. (En parte).

El juego ofrece distintas opciones en cuanto al idioma, pero personalmente prefiero el inglés, ya que las traducciones al castellano, (chileno), algunas veces no son muy afortunadas, e inducen a error. También hay diferencias en usos, costumbres, dichos o creencias de un país a otro, sobre todo si el otro país está en Europa y para muestra un botón: en este país, los ratones gustan en primer lugar de un buen queso y es lo que usaríamos todos para tentar a uno de esos roedores, pero parece que en Europa los ratones gustan a a rabiar de las zanahorias. (Será por el colesterol o para tener buena vista?) No lo olvide.

Algunos consejos o recomendaciones también serán útiles y aquí van: Si a veces desea que un duende realice una acción y ello no ocurre, insista; puede estar físicamente mal ubicado. En realidad la acción hay que indicarla sobre el objeto que va a ser sujeto de la acción (casi siempre!) Ya le indicaré un par de casos específicos donde esto es difícil de determinar. A veces medio centímetro más o menos hacen una gran diferencia. Insisto, insista. Por supuesto, en muchas pantallas hay pistas falsas que hacen perder energía si efectúa acciones sobre objetivos que parecen obvios, pero que en realidad no son los adecuados. En todo caso, casi siempre será recompensado con una dosis de sano humor. **Si muere, será un muerto de risa. (Nada de sangre).**

Otras veces, es importante el orden en que se realizan las cosas. Y en este sentido, algunas pantallas son un tanto rebuscadas. En todo caso, la recomendación de siempre: tantee todo, intrusee todo, trate con todo lo que sea reconocible por el programa como objeto posible de una acción. Debo aclarar, eso sí, que en un par de pantallas los acertijos no se acomodan mucho a la lógica y se requiere más suerte que cerebro. Pero los que triunfan a más de ser cerebrales, también son suertudos. O no? (A veces también son útiles los pitutos, pero este no es el caso).

La gráfica es...apropiada. No es espectacular ni elaborada; me recuerda a esos libros para niños que venían listos para pintar o mejor dicho para colorear. En realidad es simple y los detalles, por lo mismo, se observan con facilidad, excepto en una pantalla que a mí me costó muchísimo resolver y que al decir de los demás es una de las más fáciles (?!) Sí, es una muy simple en que lo principal es un camino, una planicie y una mastaba muy grande. Ah? Mastaba? Je-Je! (Monumento o sepultura prehistórica conformado por una gran piedra (tipo mesa de varias toneladas) horizontal apoyada en varias piedras verticales enterradas hasta media altura, conjunto que a veces se considera un altar de ceremonias de naturaleza religiosa...)

Bueno, sigamos: Hay pantallas que aparecen más de una vez con algunas diferencias, más que nada derivadas del objeto que posean los duendes lo que implica una acción diferente y un montón de suerte, sobre todo con el Buda. (No se olvide del duende que arregla todo a coscachos).

El sonido es, esteeeee...(momento, voy a repasar el juego porque no recuerdo mucho de él):....... Ya, el sonido es bueno, orientado a apoyar las acciones que realizan los duendes, muy similar a lo

EN LA TRINCHERA

que se observa en un corto de dibujos animados. Es original y también orientado al humor. Es mucho mejor que lo que aportan muchos juegos que solo entregan una melodía y ritmo machacante y que en cinco minutos le dejan la cabeza como tambor. Si quieren que le ponga nota, me atrevería con un 5,5 (de 1 a 7). (Al sonido me refiero).

Antes que lo olvide, en la pantalla en que hay que entregar el diamante, a los duendes hay que indicarles el camino por tramos en algunas zonas de la misma, ya que a veces no se mueven aunque se les indique dirigirse a algún lugar específico. También ocurre lo mismo en la pantalla del árbol GRANDE. En otras también pero no en forma tan notoria o excesiva como en estas.

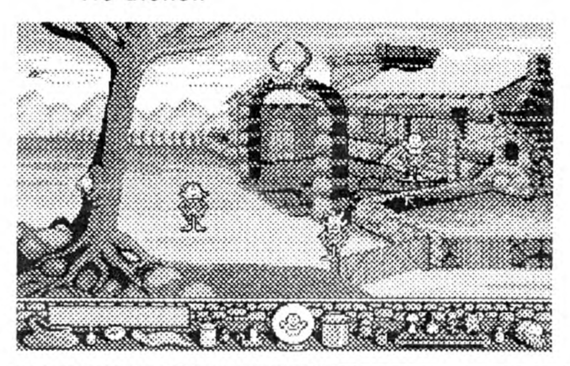
El guión es bastante bueno y es muy entretenido de jugar y en general no es difícil. Para los principiantes, con unos diez días bastará para terminar la aventura.

Hasta este momento pensaba dar más pistas, pero me estoy arrepintiendo ya que el juego no lo requiere y es adictivo. Además, colijo que va a perder interés y gran parte del humor. Mmmmm... última pista: cuando tenga que usar una honda (tiragomas, lanza piedras, o como quiera que la conozcan, -todos la usamos cuando chicos No?) ubíquense en el costado izquierdo de la pantalla, no muy cerquita del río. En esa posición hará buena puntería. Y no hay más ayudas. Por lo menos por este medio. Cualquier necesidad extrema requerirá un sobre tamaño carta, autodirigido, estampillado, una hoja de papel y un lápiz **(Parker mínimo)**, (dirigido al Sr. Editor en Jefe).

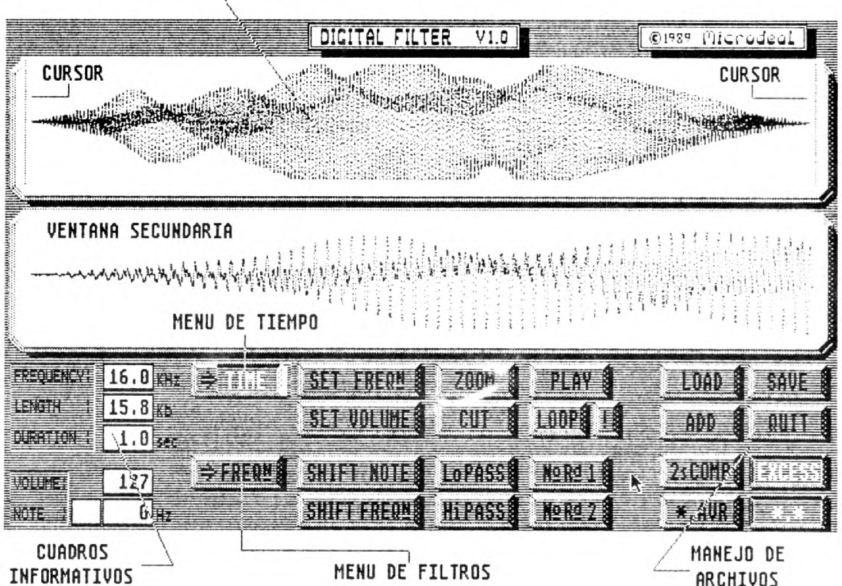
No miren la gráfica, ni el sonido, si no están de acuerdo conmigo; tampoco la lógica ni el guión, pero se van a entretener mucho más que con otros programas que llegan cargados de medallas y méritos de dudosa procedencia, otorgados por comités de analistas de revistas de sospechosa factura. (Me puse denso?)

En resumen, un muy buen juego, entretenido, mucho humor, como para resolverlo en familia, y permite buscar soluciones en vez de quedarse en blanco como ocurre en muchos programas que, a veces parecen hechos por programadores o guionistas sádicos orientados a fanáticos masoquistas de la pantalla.

He dicho!.







Por
Orlando Espinoza L.

El programa DIGITAL FILTER es un accesorio de Quartet, y tiene por función manipular sonidos sampleados para posteriormente convertirlos en un formato AVR. Este formato es usado por el otro programa accesorio (VOICE) para generar un set de instrumentos.

A continuación, haremos un ejemplo práctico para conocer sus principales funciones. Para ello cargaremos un sonido sampleado que viene con el paquete utilitario **(GUITAR.SSS).** Este sonido fue sampleado a 20 KHz. Lo que haremos, será modificarlo dejándolo en 16KHz y afinado en la nota LA. El archivo como no es un formato AVR, debe ser cargado con la extensión *.* y eligiendo el parámetro 2sCOMP. Marque ***.* 2sCOMP . LOAD** y seleccione el archivo GUITAR.SSS. Una vez en memoria, usted podrá apreciar en la ventana superior, el espectro sonoro de este sonido. **En el borde izquierdo de la pantalla, verá la longitud, duración y volume del archivo cargado.**

Al presionar el comando **PLAY** notará lo imperfecto de su ejecución. Esto es debido a que la frecuencia puesta por defecto por **DIGITAL** es 16 KHz y el sonido fue sampleado a 20 KHz.

Nuestra tarea será dejarlo en 16 KHz para ser usado de manera correcta por **QUARTET.**

Aprovecharemos de explicar la función **ZOOM.** En la ventana de espectro, mueva ambos cursores de línea laterales y marque una zona del espectro. Seleccione **ZOOM** y verá en la ventana inferior, una visión ampliada de la zona seleccionada.

En el paso siguente, deberemos transformar el sonido en **FRECUENCIA**. El proceso de transformación involucra complicados cálculos por lo tanto, dependiendo de la longitud del archivo, tanto mayor será el tiempo empleado en la transformación.

Una vez concluido el proceso, la ventana inferior cambia desplegando un gráfico de frecuencias del sonido, mostrando sus picos de frecuencia más altos. En el borde inferior izquierdo, existe un cuadro informativo llamado **NOTE.** Su misión es la de entregar la nota estimativa según la cual está afinado el sonido. Como la frecuencia de ejecución ya estaba puesta en 16 KHz, debería indicar un valor aproximado de 208 Hz, es decir, la equivalencia a la nota SOL SOSTENIDO (G# en notación Inglesa).

Estando la frecuencia ya en 16 KHz, no es necesario modificarla. De otra manera, habría que seleccionar el comando **SHIFT FREQn**, ingresar el valor 16 y presionar **RETURN.**

Lo que debemos hacer ahora, es afinar el sonido a la nota LA (A en notación Inglesa). **Esto es debido a que QUARTET asume que todas las voces usadas por él, están afinadas en esta nota en particular.**

Presione **SHIFT NOTE**, borre con la tecla **ESC** el valor (440 Hz), ingrese 220 y presione **RETURN.** 220 corresponde a la frecuencia en Hz, de la nota LA.

Si marca con el mouse la ventana, notará que ahora muestra un gráfico magnificado, pudiéndose ver bajo el gráfico, las notas (en notación Inglesa). Podrá apreciar que la nota más baja del gráfico corresponde precisamente a la nota A (**LA**). Marque nuevamente la ventana para volver al despliegue anterior. Verá que existen un par de frecuencias que exceden los 4 KHz, siendo necesario el uso del filtro de bajas frecuencias (LoPass). Marque esta función, ingrese 4 y presione RETURN. Con esta acción, todas las frecuencias por sobre 4 KHz, serán eliminadas.

Ahora procede usar el filtro de altas frecuencias (HiPass) para "centrar" el sonido sampleado. Marque la función **HiPass**, ingrese 0 y presione **RETURN.**

Teniendo ya modificado nuestro sonido,

marcaremos el comando **TIME** para volver a las funciones principales.

Una vez terminado el traspaso, presione **PLAY.** Como notará, el sonido fue mejorado y tiene ahora menos ruido de fondo.

Aprovecharemos este momento para examinar la función **LOOP.** Este comando permite insertar un punto de repetición en el sonido con el objeto de crear efectos especiales.

Marque la función **LOOP**. En la ventana de espectro existen ahora 2 cursores paralelos. Sitúe dichos cursores (con el mouse) cerca del centro del espectro y marque nuevamente la función **LOOP.** Verá que ha aparecido una **R** en el punto donde se producirá la repetición del sonido. Presione **PLAY** y escuchará el sonido repitiéndose indefinidamente. Para finalizarlo, presione la Barra de Espacio.

Una manera de suavizar el molesto **CLICK** que se escucha en el punto de LOOP, marque la opción !. Seleccione los comandos **SLOW** o **FAST** para indicar que el declive sonoro será lento o rápido, respectivamente.

Para borrar un punto de repetición, marque 2 veces la opción **LOOP.**

En este momento estamos en condiciones de grabar nuestra guitarra eléctrica con el formato AVR, para incorporarlo a un futuro Set de Voces. Marque la extensión *.AVR, el comando **SAVE** e ingrese un nombre para este sonido. ¿Que tal GUITELEC.AVR?

Durante este ejercicio nos quedaron pendientes algunas funciones y las veremos someramente.

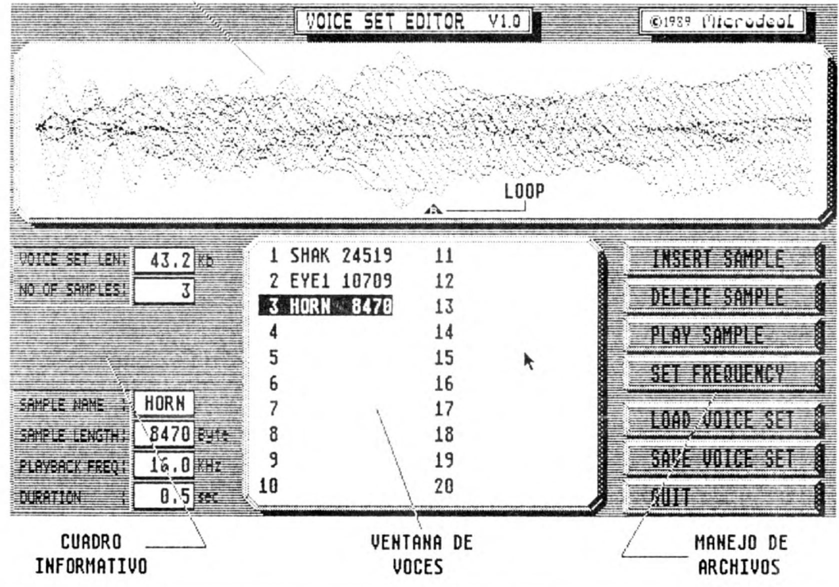
ADD	- Agrega un sonido a otro ya cargado en memoria.
QUIT	-Abandona el programa .
EXCESS	- Parámetro de carga por defecto. Dependiendo del formato del archivo de sonido, podrá ser leído correctamente por DIGITAL. En caso contrario, intentar con 2sCOMP.
SET VOLUME	- Selecciona potencia de salida del sonido.
CUT	- Permite cortar una sección del sonido. Sólo marque dicha sección con los cursores de línea y presione CUT. Las porciones fuera de este rango serán borradas.
NoRd1	-Permite reducir el ruido de fondo.
NoRd2	- Permite reducir las inarmonías.

La función única de este programa es la de generar sets de instrumentos para ser usados por **QUARTET.** ***Esto se realiza agrupando los distintos sonidos sampleados en un sólo archivo.*** Permite además, editar un set de instrumentos creado, ya sea cambiando o borrando voces.

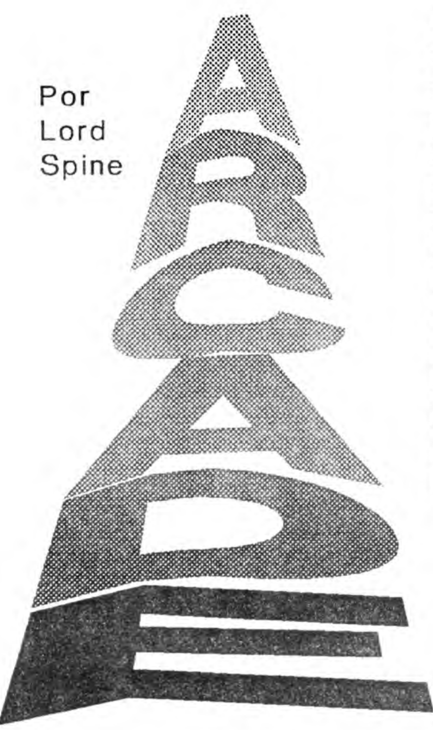
Los sonidos sampleados deben tener la condición de ser archivos AVR. Se pueden combinar hasta 20 sonidos diferentes en un sólo set de instrumentos. La relación de las funciones y su uso es lo que veremos a continuación:

INSERT SAMPLE	- Añade un sonido sampleado al Set de Voces.
DELETE SAMPLE	- Remueve un sonido desde el Set de Voces.
PLAY SAMPLE	- Ejecuta un sonido seleccionado.
SET FREQUENCY	- Ajusta la frecuencia de ejecución de un sonido.
LOAD VOICE SET	- Carga un Set de Voces.
SAVE VOICE SET	- Graba un Set de Voces.
QUIT	- Abandona el programa.
VOICE SET LEN	- Longitud del Set de Voces.
NO OF SAMPLES	- Cantidad de sonidos que componen el Set.
SAMPLE NAME	- Nombre del sonido seleccionado.
SAMPLE LENGTH	- Longitud del sonido seleccionado.
PLAYBACK FREQ	- Frecuencia de ejecución de un sonido.
DURATION	- Duración del sonido seleccionado.

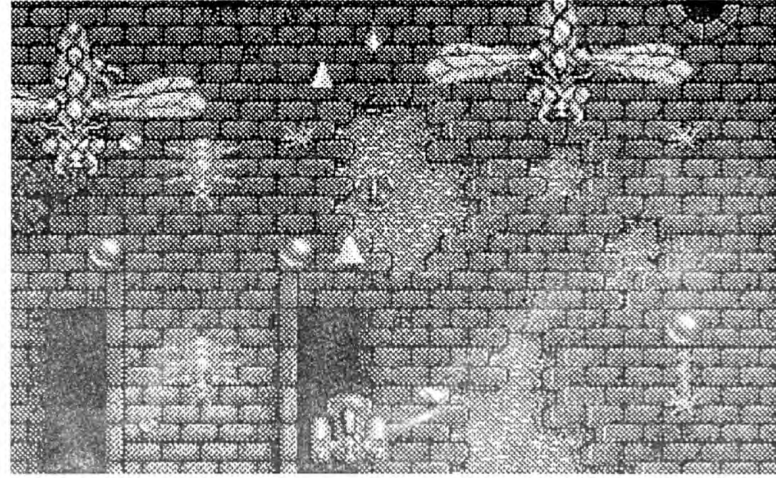




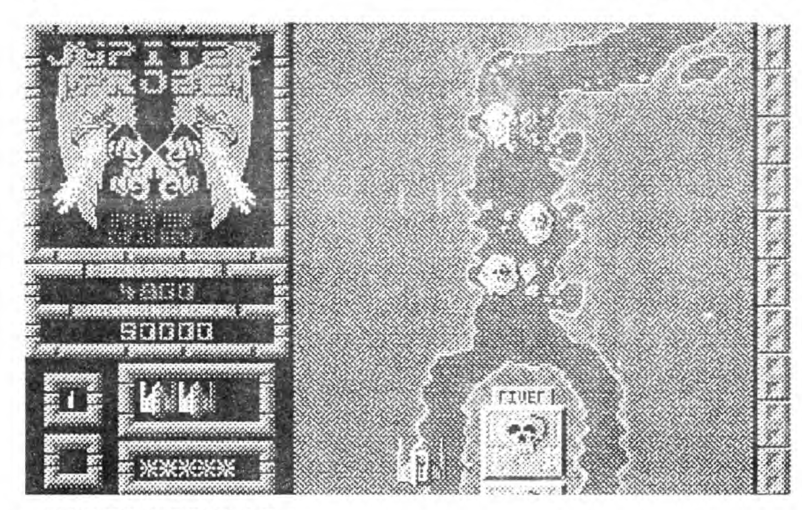




Por
Lord
Spine

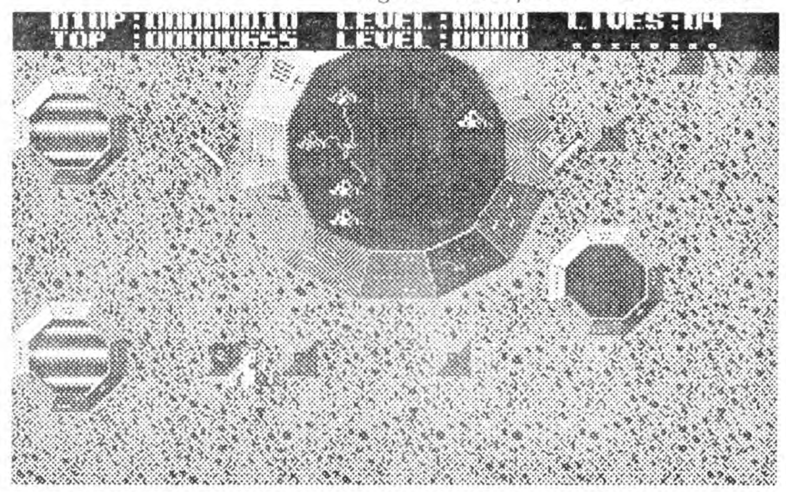


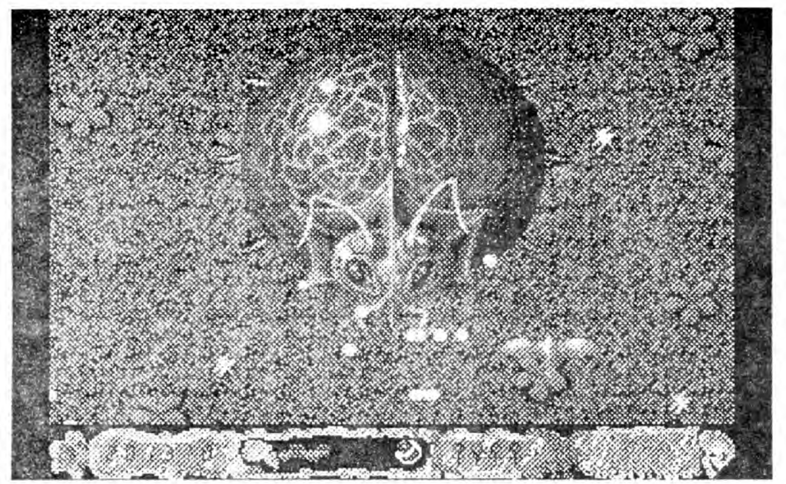
Uno de los géneros que sin duda han tenido más éxito en los juegos de computador, son los ARCADE (galería de tiro). Con este nombre se denominan los juegos que su única acción es borrar del mapa a todo objeto que ose atravesarse en el camino. También se los denomina SHOOT'EM UP (dispárele a todo). Se me imagina que su éxito es debido a la gran cantidad de adrenalina que corre por las venas del jugador al tener que luchar sin tregua su vida, lo que produce posteriormente (una vez terminado de jugar), una gran relajación y paz espiritual al haber descargado todas las tensiones acumuladas. Nota del Editor: Es cierto!



Entre los primeros juegos de disparos para el computador ST recordamos a **GOLDRUNNER, JUPITER PROBE** y **HADES NEBULAE**. De estos tres, sin duda el más sobresaliente es GOLDRUNNER, tanto por su gráfica como por su animación y sonido (uno de los primeros en incorporar sonidos digitalizados). JUPITER PROBE y HADES NEBULAE se encuentran en un nivel inferior por su similitud con juegos de 8-Bit, pero aún así su nivel de dificultad es alto.

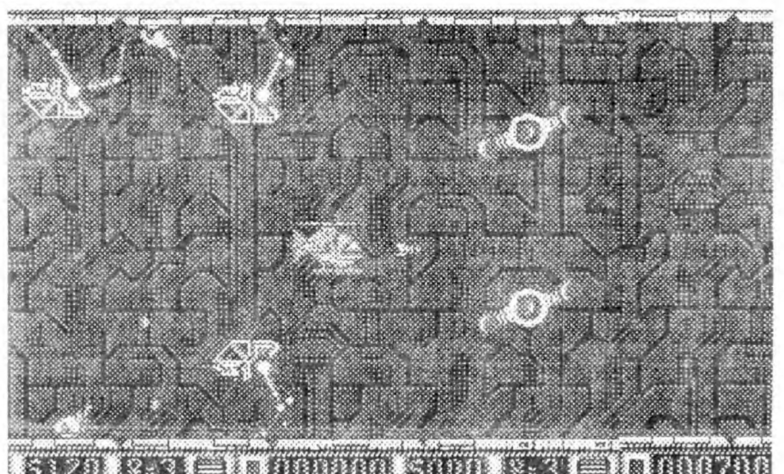
En fechas más recientes podemos encontrar **BLOOD MONEY**. La gracia de éste reside en su desarrollo. El jugador puede escoger de entre 4 diferentes escenarios, siendo los dos primeros los más fáciles. Consiste en destruir los enemigos, los cuales se convierten en sendas monedas que posteriormente permiten (haciendo escala en el sitio

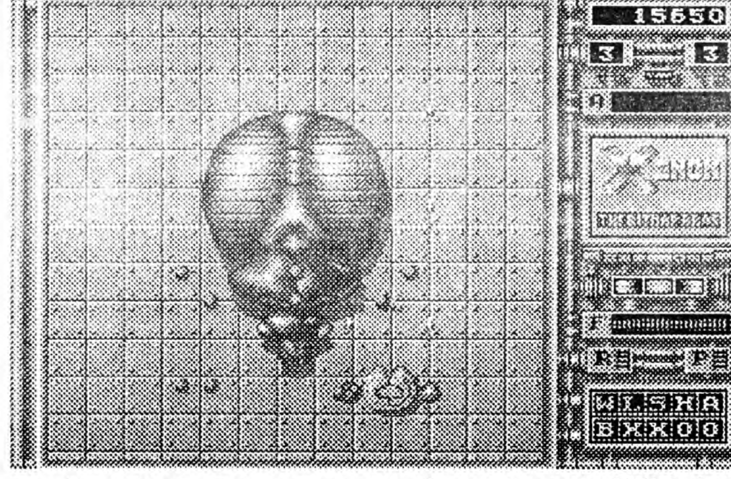




adecuado), hacerse de armas adicionales para facilitar el fin de la etapa.

Los famosos BITMAP BROTHERS comenzaron su afamada carrera con un fabuloso Arcade llamado **XENON**. Este juego marcó una pauta en el desarrollo posterior de este tipo de juegos. Lo que más resaltó a la vista cuando apareció en el mercado, fue su EXCELENTE gráfica en comparación a la vista hasta ese momento. Además de esto, su innovadora forma de presentar los niveles (con uno de los BITMAP en foto digitalizada y hablando!!), su scrolling suave y adictividad lo convirtieron en el hit del momento. Todas estas características lo hacían similar a los juegos de máquinas de video que existían en esa fecha, algo inédito en los juegos de computador. Tiempo después apareció la segunda parte de este arcade, el fabuloso **XENON II**. Múltiples y algunas espectaculares armas, cientos de enemigos de las más variadas formas, animación rápida y fluida, etc.; todos sus aspectos fueron mejorados (lo que es una tónica en toda la producción de este excelente equipo de programadores).





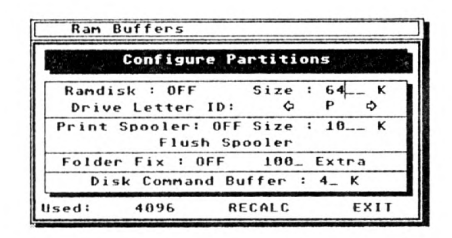
Entre otros buenos productos de este género se pueden mencionar el **R-TYPE** I y II (conversiones de video-máquinas), el **MENACE**, el **SIDEWINDER** (destacable por su sonido de las explosiones).

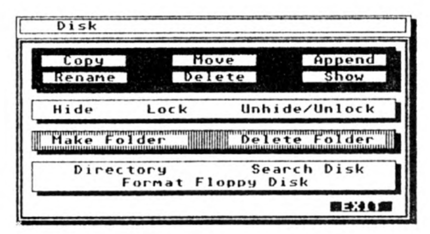
Nota del Editor: quiero citar también QUARTZ, pero no comentarlo, porque es verdaderamente sorprendente.

Mención aparte merece un juego llamado **WINGS OF DEATH**. Este es un arcade donde la única manera de sobrevivir es la rapidez del jugador con el Joystick. Es sin duda uno de los juegos más difíciles de terminar por la gran cantidad de enemigos que tratan de aniquilar al atrevido que ose jugarlo. Posteriormente apareció la segunda parte la que fue mejorada en su gráfica y en su sonido, manteniendo sin embargo, la dificultad del original. Siendo éste uno de los géneros más prolíficos dentro del mercado de juegos, sin duda los programadores seguirán sorprendiéndonos con nuevas fórmulas de atracción para seguir desarrollando este tipo de programas. Lógicamente su mérito es justamente éste, el seguir entregando productos que mantengan el interés con una base tan simple: **MATAR.**

REVOLVER

Por Rodrigo Gómez J.





Si usted dispone de 1 mega de RAM o más, ¿que le parecería poder trabajar en dos programas prácticamente en forma casi simultánea? El programa REVOLVER, aquí analizado, es capaz de lograr ese sueño y algunas cosas mas.

En resumidas palabras, este programa es capaz de *"dividir"* su computador ATARI ST, en dos o más (dependiendo de la memoria disponible y de la configuración deseada) computadores independientes.

INSTALACION DEL REVOLVER

El set de programas se instala en una carpeta AUTO, de tal manera de automatizar el proceso de carga.

OPCIONES PRINCIPALES

El acceso al menú se obtiene presionando las teclas SHIFT y ALTERNATE simultáneamente. Aparecerá entonces el menú principal, en donde se dispone de las siguientes opciones principales (otras opciones menores quedan para investigación del usuario):

SWITCH Permite *"pasar"* de un 'sub computador' a otro. (Para decirlo en una forma menos críptica, de un programa a otro).

VIEW Permite echar una mirada rápida a la 'otra' pantalla.

DISK COMMANDS Aquí se dispone de una amplia gama de comandos para manejo de archivos y diskettes tales como: copiar, mover, apendizar, renombrar, borrar, mostrar, proteger o desproteger y esconder archivos. Crear y borrar carpetas, ver directorios, buscar archivos, formatear diskettes son otras opciones disponibles.

ROLLIN y ROLLOUT Estas opciones son muy interesantes puesto que permiten 'cargar' o 'grabar' todo un 'sub computador' en diskette. Es decir en cualquier momento usted puede vaciar todo su sistema (de cualquiera partición) en diskette para poder cargarlo otro día y tener exactamente la misma configuración de antes. Por decirlo de alguna manera, es como **meter todo su computador, la memoria, ramdisk, programas y accesorios, etc. en un diskettes y llevárselo para usarlo otro día exactamente como lo tenía antes.**

CONFIGURE

Aquí está la médula del asunto para lograr una buena configuración de su sistema. Se definen, entre otras cosas, como ports (de impresora y modem), velocidad del mouse, etc., el tamaño de la Ramdisk (si se desea una), el número de PARTICIONES (es decir de sub computadores) y el tamaño en bloques de cada una (existe una opción especial para igualar todas las particiones).

Luego de realizada la configuración, grábela al diskette donde se encuentra el REVOLVER con la opción indicada.



CARGANDO EL REVOLVER

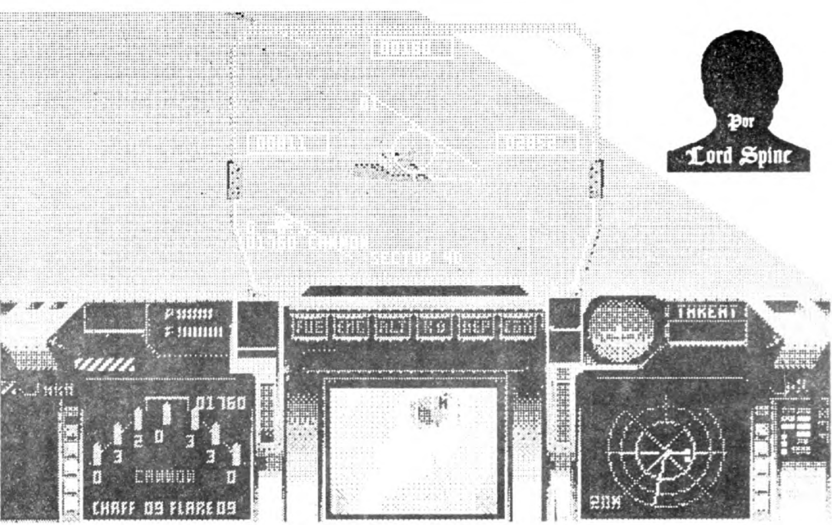
(icon salvas!, por supuesto).

Cuando ya todo esté dispuesto, BOOTEE su computador con el programa REVOLVER. Luego de algunos segundos saldrá un mensaje indicándole que se encuentra instalado y la partición 1 inicializada. Presione SHIFT ALTERNATE para que aparezca el menú. Marque la opción SWITCH y escoja otra partición definida por usted. El computador inicializará por segunda vez y aparecerá el mensaje indicándole esta situación. Esto lo hará porque todavía no estaba 'cargada' la otra partición. Ahora podrá ir de una a otra sin que el computador cargue nuevamente. En este momento podrá cargar el programa que desee en cada particion, incluso si es necesario con diferente resolución en cada una de ellas.

Bien, si les quedó alguna duda, ***send a letter*** a nuestra dirección postal para tratar de aclarárselas.

IMAGINATE A UNA VELOCIDAD MACH 1.5 Y A UNA ALTURA DE 75.000 PIES. SI, ESTAS VOLANDO EL ...

F-29 RETALIATOR



OCEAN SOFTWARE LTD.

Este es sin duda, uno de los mejores simuladores de vuelo que se encuentran disponibles para el ATARI ST. La gran ventaja que tiene por sobre otros competidores, es su gran velocidad de movimiento, algo insólito en este tipo de juegos. Si has volado otros simuladores como el GUNSHIP, BATALLA DE INGLATERRA, etc. verás que no hay un punto de comparación con ellos en cuanto al scrolling. Su gráfica es del tipo vectorial sólida, lo que lo hace tener alguna similitud con el FALCON, sin embargo, los parecidos llegan sólo hasta aquí. Para empezar, cuentas con dos diferentes tipos de aeronaves para volar: El Caza Táctico Avanzado Lockheed F22 y el Grumman F29. Cada uno de ellos posee su propio arsenal el cual puede llevar una variada gama de armas que pueden ser elegidas por el piloto dependiendo de la misión.

Al comenzar el juego, lo primero que se ve es un cuadro de enrolamiento en la USAF. Aquí, además de ingresar tu nombre, podrás elegir el grado que prefirieras (Teniente, Capitán, Mayor, Teniente Coronel, Coronel). Cuanto mayor sea la graduación, tanto mayor será el nivel de dificultad de la misión. Si escoges ser Teniente, tendrás todas las facilidades del mundo (combustible y armamento infinitos).

Posteriormente, accediendo a otros menús, puedes escoger el teatro de guerra donde te serán asignadas las misiones. American Desert es sólo para entrenamiento y familiarización con el equipo, Middle East, Pacific y Europe (el más difícil), son los restantes escenarios. Una vez cumplida una misión, serás compensado con alguna medalla (si es que realmente la mereces) y podrás eventualmente ser promovido de rango. Tu puntaje se graba directamente en el disco pudiendo posteriormente, cargar tu piloto con todas las misiones que hayas completado hasta el momento. Demás está decir que los aviones cuentan con el más sofisticado armamento de la OTAN. Cuentas por ejemplo con misiles aire-aire, aire-superficie, tanques externos de combustible y cañones dobles. Para la defensa de tu pellejo posees avanzados radares de superficie, contra-medidas electrónicas y el modo STEALTH (invisible al radar enemigo), bengalas y laminillas metálicas.

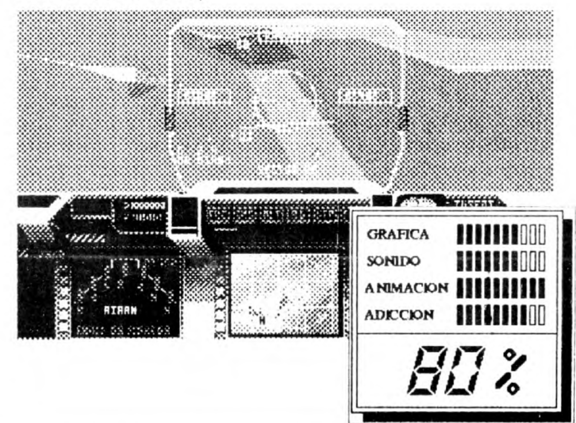
El piloto dispone de numerosas vistas de su aeronave ya sea del exterior, laterales, posterior e incluso rastreo satelital.

Se debe hacer notar el gran uso que presta el manual del juego ya que, además de conocer todos los instrumentos y las teclas, nos entrega claramente el objetivo señalado para cada misión. Si este objetivo principal no se destruye, no servirá de nada arrasar con todo lo que veas. No serás promovido ni nada, sólo habrás perdido armas, combustible y tiempo.

Al volar este simulador, uno se da cuenta que no hay nada más excitante que ver como un objetivo explota en miles de pedazos ante nuestros ojos dejando sólo un gran agujero negro en el suelo.

Bien, creo que con esta breve descripción, el lector (y futuro piloto) se dará cuenta que si no ha visto este magnífico simulador, ¡NO HA VISTO NADA!

Y recuerda, la seguridad de la nación está en tus manos (además de los 60 millones de dólares que cuesta cada nave).



ST TRUCOS

UNA AYUDITA PARA TERMINAR ESOS DIFICILES JUEGOS QUE TE QUITAN EL SUEÑO

Nota: Las palabras que se deban escribir para los distintos juegos, aparecen en mayúscula para hacerlas resaltar. A menos que se indique lo contrario, se deben tipear tal cual se indican.

STRIDER

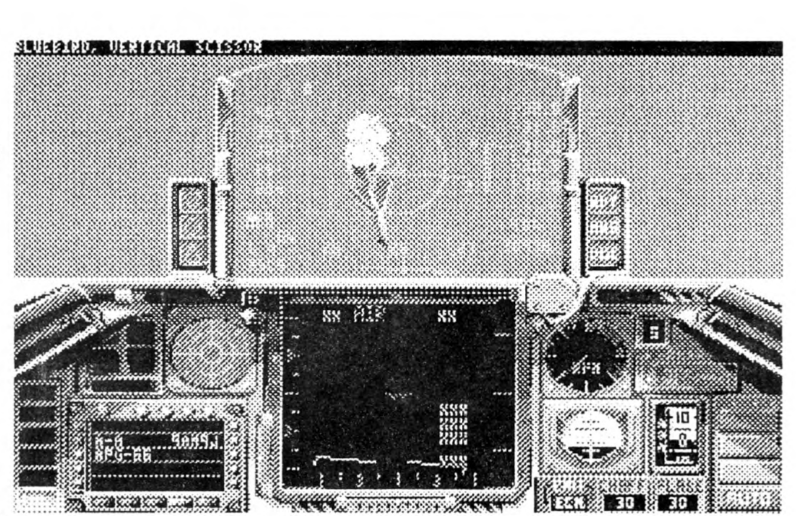
Al comenzar el juego, hacer pausa presionando **F9**. Mantener presionadas las teclas **ALT**, **SHIFT** y **1** (del teclado alfanumérico). Soltar estas tres teclas y presionar **F10** para recomenzar. Ahora presionar las teclas **1-5** (del teclado alfanumérico) para acceder a tal nivel. Presionando **F1-F4** permite saltar etapas dentro de los niveles.

CYBERNOID II

En la pantalla de presentación, tipear **NECRONOMICON** para obtener vidas infinitas.

DAY OF THE VIPER

Cada vez que abandones un piso o un edificio (via Turbolift o Shuttle), el programa salva dos archivos conteniendo los DATA de nivel. Uno llamado **LEVELXX.DAT** y otro llamado **LEVELXX.BAK**. Las XX indican el número del nivel (01 para piso 1 en edificio 1; 06 para piso 1 en edificio 2, etc). De este modo, basta cambiar el número XX para comenzar a jugar en determinado nivel. En total son 5 pisos y 5 edificios para un total de 25 pisos. Así para cada nivel que se complete, se generarán dos archivos. Si has traspasado el contenido del disco 1 y disco 2 del juego a un disco de doble lado, no dispondrás de espacio suficiente y el juego se "caerá", destruyendo todos los archivos salvados.



Las soluciones:

1) Formatea un disco en doble-lado extendido (80 tracks con 10 sectores).

2) Desde el Desktop, borra los archivos para el nivel que ya no desees volver a jugar.

FALCON

Cuando te encuentres volando en una misión de alto riesgo, y ya no tengas armamento, presiona **CONTROL+X**. Esto te dará 8 misiles AIM9L y 500 rondas para el cañón Vulcan de tu F-16.

T.O.S.

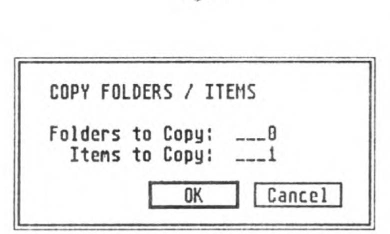
Por Orlando Espinoza L.

CONTINUACION ...

En la línea Name: tipea el nombre que asignarás a la nueva carpeta y marca el recuadro OK con lo cual se creará la carpeta en el disco. Si no deseas realizar esta operación, marca el recuadro CANCEL. También es posible crear carpetas dentro de carpetas hasta un nivel de profundidad de 8 niveles.

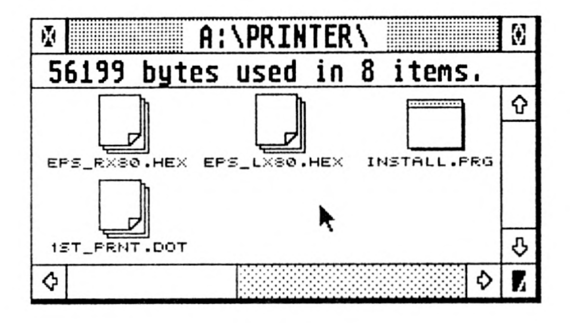
Un alcance, las carpetas a diferencia de los archivos, no pueden ser renombradas por lo tanto si deseas un nuevo nombre, deberás borrarla y crearla nuevamente con el nombre de tu elección. Ten cuidado al realizar esto ya que si dicha carpeta hubiera contenido alguna información, ésta será borrada junto con la carpeta.

Para poner un archivo en una carpeta, simplemente marca y arrastra dicho archivo a la carpeta y una vez que ésta se haya oscurecido, suelta el botón del mouse. El computador desplegará la Caja de Diálogo COPY FOLDERS/ITEMS la cual te informa de la cantidad de archivos que se están copiando, en cuenta regresiva. De más está decir que puedes copiar cuantos archivos quieras a una carpeta creada. Por ejemplo, puedes copiar el contenido de todo un disco a una carpeta. Para esto, selecciona y arrastra el ícono Floppy Disk a una ventana que contenga una carpeta y suéltalo sobre dicha carpeta una vez que aparezca seleccionada (oscurecida). Nuevamente se desplegará la ya familiar Caja de Diálogo. Se debe hacer notar que al copiar un archivo a una carpeta, el archivo original permanece en su posición inicial en el disco, por lo tanto deberá posteriormente borrarse (si es esto lo que deseas).



ABRIENDO CARPETAS

Para abrir una carpeta, marca con doble-click directamente el ícono o bien, selecciónalo con el mouse y escoge la opción OPEN del menú FILE. En ambos casos una vez realizada esta operación, la ventana activa cambiará mostrando el interior de la carpeta en vez del directorio raíz. Si deseas abrir más de una carpeta a la vez, abre el ícono de disco otra vez y en la nueva ventana, abre la otra carpeta que deseas visualizar. Esta operación te permitirá por ejemplo copiar archivos de una carpeta a otra.



VIAS DE ACCESO

Las carpetas son directorios dentro del directorio principal o RAIZ de un disco. Una carpeta dentro de una carpeta es un directorio dentro de un directorio del directorio raíz de un disco. Para mantener todos estos directorios "en línea", cada uno debe poseer su propio nombre. Los nombre de vías de acceso designan al directorio principal y carpetas.

La sintaxis es la siguente:

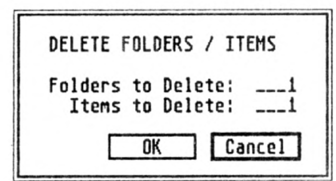
Especificación de disco:\nombre carpeta\

donde la especificación de disco designa al directorio raíz y el nombre carpeta especifica el subdirectorio. Cada componente de la vía de acceso debe estar separado por BACKSLASH (\).

Por ejemplo, la vía de acceso a la carpeta BASIC de la unidad de discos A es A:\BASIC\ Y la vía de acceso de la carpeta LISTADOS de la carpeta BASIC de la unidad de discos A debería ser A:\BASIC\LISTADOS\

BORRANDO CARPETAS

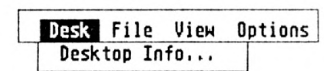
Cuando desees borrar una carpeta, márcala y arrástrala hasta el ícono de desperdicios. Sin embargo, ten en cuenta que que todos los archivos que contenga esta carpeta, serán borrados junto con ella.

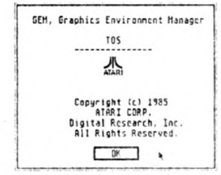


A continuación examinaremos la Barra de Menú y sus opciones.

DESK

Este menú contiene (o contendrá), los accesorios que se hayan eventualmente instalado. En caso de que no haya algún accesorio GEM, al encender el computador, sólo se encontrará disponible la información del Desktop (Desktop Info). Al marcar con el mouse esta opción, se desplegará un cuadro de créditos del sistema GEM. Para abandonar este cuadro, marca con el mouse el recuadro **OK** o bien, presiona la tecla **RETURN**.

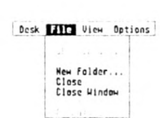




FILE

Este menú contiene las operaciones principales de archivo. Las opciones que no están habilitadas para ser usadas aparecen en letra LIGHT.

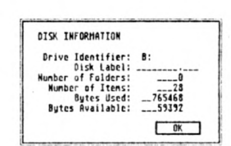
OPEN

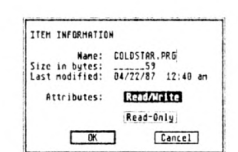


Se usa para correr un archivo (si es executable). En caso contrario, nos revelará su contenido.

SHOW INFO

Entrega una información detallada ya sea del disco, de un archivo, o de un subdirectorio.





NEW FOLDER

Usado para crear un subdirectorio (carpeta) al disco.

CLOSE

Usada para cerrar un subdirectorio. En caso de encontrarse en varios niveles de profundidad en subdirectorios, cada ejecución de este comando, tendrá el efecto de volver un nivel hacia atrás.

CLOSE WINDOW

Tiene la misma misión que el comando anterior, pero con la excepción de que su ejecución, además de cerrar el subdirectorio en donde se encuentre, cierra también la ventana de la unidad de disco.

FORMAT

Aquí se escogen las dos opciones de formateo con que cuenta el sistema operativo TOS (lado simple o lado doble).

En el próximo capítulo, terminaremos de ver el resto de los comandos de la Barra de Menú.

EL MES DE STAK

En este mes, a pesar de estar rodeada nuestra oficina de expertos en hechizos y demases, hemos sufrido varios ataques de "mala pata". Algunos nuevos "inconvenientes" (como diría ...), en nuestros equipos nos han obligado a llamar a nuestro experto y encargado de la mantención de ellos, Máximo Fuentes, quién nos ha apaleado como siempre. Gracias de todas maneras por la preocupación y rapidez de siempre.

Bill ha sufrido un violento ataque de virus (ino ese!, mal pensados) computacional. La batalla y matanza de los malditos duró hasta altas horas de la noche. ¡Watch out con los virus!.

La irresponsabilidad de algunos colaboradores e incluso columnistas fué también la tónica de este mes. Tienen mucho que aprender de MAX. ¡Ojalá lo hagan!.

Semolas, 1+1, premium, flanes, yoghurt (en todas sus variantes), han invadido nuestros humildes pellejos, en un ataque de ansiedad láctea. Y como no tengo pelos en la lengua diré que son SOPROLE. Por ellos hemos dejado en parte nuestra desabrida y antigua dieta de frituras. Pero, ¡ojo!, el staff debe alternarse para devorar sus respectivos potes, ya que lamento decirlo, todos usufructuamos de la única cuchara que existe en la oficina perteneciente a Lord Spine. ¿Is it not a pity? Un reconocimiento también a Rossana por dejarnos tres galletas (es broma, ¡eran ocho!) y a la señora Maifrida por sus excelentes alfajores. Para finalizar, si alguien sabe como hacer una pizza con un jarro plástico y un calentador eléctrico, por favor hagánnoslo saber a nuestra dirección usual. El "cerro" de bebidas que nos zampamos en los días calurosos a veces no basta y si alguien tiene un ventilador en buen estado y que no ocupe, lo aceptaríamos de regalo.

No puedo dejar pasar en este mes la celebración de los 30 años del nacimiento del mejor grupo de música popular de todos los tiempos: THE BEATLES. También vimos y escuchamos el excelente homenaje a BOB DYLAN, en el Madison Square Garden. ¿Habrá salido ya en compact? Bert Kaemfert, Chicago, Moody Blues, Pink Floyd, ... son otros elementos que torturan nuestras pailas. El editor quisiera que lo dejaran escuchar más de una vez al mes el Concierto para Bangla Desh. Gracias.

Este mes no hemos ido al cine y las películas nocturnas de la televisión me han convencido que el video fué una buena compra. Christofer Lee de invasor galáctico, arañas con "luces" en forma de payasos, luchas entre asesinos con cara deformada por el ácido contra demonios de goma cercenados por guillotina, etc., han escupido en nuestras pupilas. Esperamos que Twin Peaks no se alargue mucho porque andamos todos metidos.

Bueno, eso sería todo folks. See you on next month. Adieu...

STAK La Revista ATARI
Monjitas 843 Oficina:901
Galería Consistorial - Edificio B
Casilla 51552 Correo Central

SUSCRIPCION REVISTA STAK

Santiago, ______ de ________________ de 199 ____

Nombre : ______________________________ Fono : ____________

Dirección : ______________________________ Comuna : ____________

Ciudad : ____________ Región: ____________ País : ____________

Tipo de Suscripción : ☐ Sólo Revista ☐ Con Diskette ☐ Con Cassette

Período de la suscripción : ☐ 6 meses ☐ 12 meses

A partir del número : ______ del mes de ________________ de 199 ______

Valores Suscripcion:

6 meses $7.000	6 meses con disco $10.500	6 meses con cassette $12.000
12 meses $12.000	12 meses con disco $17.000	12 meses con cassette $20.000

Para suscribirse no es necesario romper la revista. Simplemente fotocopie esta página y envíela a nuestra dirección postal. En caso de envío de giros postales o cheques, éstos deben venir a nombre de nuestro representante legal: Héctor Ayet C.

Nuestra dirección es:
MONJITAS 843 Of.901 GALERIA CONSISTORIAL EDIFICIO B. SANTIAGO CENTRO.
CASILLA 51552 CORREO CENTRAL.

800XL-65XE-130XE-520ST-520STFM-520STE-1040ST

ATARI

SNAPSHOT V. 1.10
Screen Capture Utility

SNAPSHOT es un pequeño utilitario que presta una gran ayuda en la realización de esta revista, ya que permite capturar imágenes de pantalla de cualquier programa que use GEM. Este se instala como accesorio en el sistema, es decir, al bootear el equipo se ubica automáticamente en el Desktop.

Las imágenes capturadas pueden grabarse en dos formatos diferentes IMAGE (*.IMG*) y DEGAS (*.PI1/PI2/PI3*).

Para usarlo sólo basta ir a la Barra de Menú Desk y marcar el accesorio Migraph Snapshot.



Con esta acción se despliega un cuadro que presenta tres botones de selección. Según se elija, la imagen será salvada en formato IMG o DEGAS. El tercer botón (*CANCEL*) permite abortar la operación y desconectar el accesorio. Una vez seleccionado alguno de los formatos descritos anteriormente, aparece una cruz. Presione el botón izquierdo del mouse y podrá elegir, mediante una banda elástica, la porción de la imagen que será cortada (y grabada). Mediante el botón

SNAPSHOT™ V1.10
Screen Capture Utility
Copyright © 1987,1988
Migraph, Inc.
All Rights Reserved.

.IMG | Degas | CANCEL

derecho del mouse, se cancela la porción seleccionada permitiendo realizar nuevamente la operación. Suelte el botón izquierdo del mouse y aparecerá el familiar File Selector del sistema operativo TOS para asignarle un nombre a la imagen en cuestión. No es necesario ponerle la extensión de archivo ya que el accesorio la aplica automáticamente, y en el caso del formato Degas, según la resolución de la pantalla.



La única forma de 'sacar' este accesorio del sistema, es haciendo un RESET o BOOTEAR el computador.

Próximo Número STAK

1992

Especial de Navidad !Novedades y Trucos!

GEMULATOR PARA PC.
EMULADOR DE ATARI ST/STE PARA LOS USUARIOS DE PC
(¿Por que sera?).

Una compañia norteamericana, Branch Always Software, ha anunciado el lanzamiento al mercado de un emulador de ATARI st/ste para los 386 o 486 que corren bajo MS-DOS o WINDOWS. Este emulador es un paquete de Software y Hardware que permitirá correr practicamente cualquier programa de ST en PC, ya que emula todas las instrucciones del procesador motorola 68000 y también las características del hardware ATARI. Para los interesados en pedir información, la dirección es:

Branch Always Software, 14150 N.E. 20th Street, Suite 302, Bellevue, WA 98007.